4
APPUNTAMENTO
CON LA M.O.R.T.E.
STEVE JACKSON
dimensione
avventura
librogame®

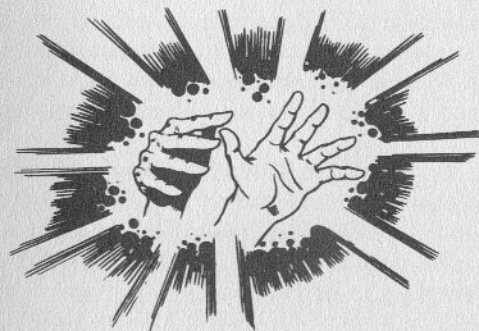
Dedicato a B. J.
. . . un supereroe, a suo modo

ISBN 88-7068-230-7
Titolo originale: «Appointment with F.E.A.R.»
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1985

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.

STEVE JACKSON

illustrato da Declan Considine
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

COME COMBATTERE I CRIMINALI DI TITAN CITY

In *Appuntamento con la M.O.R.T.E.* sei il Falco d'Argento, un supereroe dotato di particolari poteri, risoluto difensore della giustizia nella lotta contro il crimine che opprime Titan City. Avrai a che fare con rapine, furti, rapimenti e stragi - crimini commessi da un esercito di malviventi. Ma la tua missione principale è quella di localizzare e prevenire un raduno tra i capi di M.O.R.T.E. (Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrore e dell'Eversione) che sta per tenersi in città. Inoltre devi catturare Vlad Utosh, conosciuto con il nome di Cyborg Titanium, capo indiscusso di M.O.R.T.E.

Oltre ai tuoi speciali poteri, disponi di un Orologio Anticrimine che ti manda i messaggi di Jerry Grass, un tuo amico e informatore che è in grado di avvertirti dei vari crimini ancor prima che vengano commessi. L'orologio, inoltre, ti tiene permanentemente in contatto con la polizia.

Combattendo contro i criminali dei bassifondi scoprirai diversi indizi: alcuni ti permetteranno di localizzare ed arrestare i maggiori esponenti della criminalità organizzata, altri ti daranno informazioni sul luogo e sul momento del segretissimo appuntamento tra gli agenti di M.O.R.T.E.

Cominci la tua avventura scegliendo fra quattro superpoteri. La **Forza Multipla** ti conferisce un'enorme potenza fisica e la capacità di volare. Lo **Psico-Potere** ti mette in condizione di leggere nella mente, e di influenzare oggetti con la sola forza del pensiero. Con l'**ATA** (Abilità Tecnica Accresciuta) vieni equipaggiato di una serie di marchingegni, apparecchi e vari oggetti miniaturizzati che porti

sempre con te nella Cintura degli Accessori. Col **Dardo Energetico**, infine, puoi far partire dalle punte delle tue dita un potente raggio di energia e, concentrandoti, proiettarlo ovunque desideri. In base al potere che scegli, la soluzione dell'avventura (la localizzazione del raduno di M.O.R.T.E.) sarà diversa. Dopo aver giocato con un potere potrai riprovare con gli altri; l'efficacia di quel potere e la tua bravura risulteranno dal **Punteggio-Eroe**. I punti Eroe ti vengono attribuiti ogni volta che sconfiggi mostri o criminali; sommandoli potrai confrontare il maggior o minor successo di un'avventura rispetto a un'altra.
Prima di buttarti a capofitto nella lotta contro la criminalità di Titan City devi determinare i tuoi punteggi di **Abilità**, **Resistenza** e **Fortuna** seguendo le regole che ti verranno indicate tra poco. Più avanti troverai anche un **Foglio d'Avventura** sul quale annoterai i vari punteggi e tutti gli altri dettagli necessari per giocare. Ti consigliamo di scrivere a matita o di fare alcune copie di questo Foglio d'Avventura, in modo da poterlo usare più volte.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado; aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Ma se il tuo potere è la *Forza Multipla*, parti automaticamente con Abilità 13.
Tira entrambi i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e segna il totale nella casella «Resistenza».
C'è anche un punteggio di Fortuna. Tira un dado e aggiungi 6 al numero uscito. Questo è il totale da annotare nella casella «Fortuna».

Ti accorgerai tra poco che i punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna si modificano frequentemente durante l'avventura, e poiché devi prendere accuratamente nota di ogni variazione di punteggio ti consigliamo di scrivere in piccolo nelle caselle, o di tenere una gomma a portata di mano. Tieni comunque presente che non devi mai cancellare un punteggio *iniziale*. Infatti, anche se ti viene detto di aggiungere punti all'Abilità, Resistenza o Fortuna, il punteggio totale non deve mai superare quello iniziale.
Il punteggio di Abilità riflette la tua bravura e la tua capacità di risolvere i vari problemi; più alto è il punteggio meglio è. Il punteggio di Resistenza riflette la tua costituzione fisica, la capacità di sopravvivenza, la determinazione e le tue attitudini in generale; più alto è il punteggio più a lungo vivrai. Il punteggio di Fortuna indica se per natura sei una persona fortunata o sfortunata.

Combattimenti

Ti troverai spesso a dover combattere con malviventi di vario genere. In questo caso dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.
Innanzi tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco dei criminali» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti vengono dati di volta in volta nel testo.
È chiaro che in veste di supereroe *non devi uccidere* i criminali contro i quali sei costretto a combattere. Ti sei votato alla giustizia, quindi non puoi togliere la vita a nessuno, nemmeno a un malfattore della peggior specie. Ma stai attento perché loro, al contrario, non ci penseranno due volte prima di *ucciderti*! Se riduci a zero la Resistenza

di un criminale significa che l'hai ucciso, quindi ne paghi le conseguenze perdendo 1 punto Eroe. Quando riesci a ridurre a 1 o 2 la Resistenza di un criminale significa che quello si arrende.
Ecco la sequenza in cui si svolge il combattimento:

1. Tira due dadi per l'avversario. Aggiungi al numero uscito il suo punteggio di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi il tuo punteggio di Abilità. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario ciò significa che gli hai inflitto un colpo: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco del criminale è maggiore della tua significa che è stato lui a ferirti: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali siete riusciti a evitarvi a vicenda. Riprendete il combattimento dal numero 1.
4. Hai inflitto un colpo al criminale, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).
5. L'avversario ti ha inflitto un colpo, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per quello di Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo assalto (segui nuovamente il procedimento da 1 a 6) e continua così finché la Resistenza del criminale non viene ridotta a 2 o meno, oppure finché la *tua* Resistenza non viene ridotta a zero. Resistenza zero equivale a morte, sia per te sia per il criminale. Ma se tu uccidi un criminale perdi 1 punto Eroe, quindi stai attento e ricorri alla Fortuna soltanto al momento giusto.

Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrà capitarti di dover affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Sfidare la sorte è sempre pericoloso, e se l'esito è sfortunato i risultati possono essere catastrofici!
Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è minore o uguale al tuo punteggio di Fortuna, allora sei fortunato e il risultato va a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore del tuo punteggio di Fortuna allora sei sfortunato, e vieni penalizzato. Questa procedura viene chiamata «Tenta la Fortuna». Ogni volta che tenti la Fortuna devi sottrarre 1 punto dalla Fortuna totale. Ti sarai reso conto fin d'ora che più fai affidamento sulla Fortuna, più la faccenda diventa rischiosa.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verranno date istruzioni per tentare la Fortuna, e ti verrà detto a cosa andrai incontro in caso di buona o cattiva sorte. Comunque avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna in combattimento, sia per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.
Se hai appena inflitto un colpo all'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra. Se sei fortunato la sua ferita è grave, e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua

Resistenza. Se invece sei sfortunato devi restituirgli 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrarre 2 punti dalla sua Resistenza puoi fargliene perdere solo 1). Se sei tu a rimanere ferito puoi tentare la Fortuna per ridurre la perdita subita. Se sei fortunato riesci ad attenuare il colpo dell'avversario e riguadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza. Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo di Fortuna ogni volta che ricorri ad essa.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Le istruzioni per recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna ti vengono date di volta in volta nelle pagine del libro. Recuperi Resistenza quando trascorri la serata a casa, ma stai attento perché non è facile trovare questi bonus! I punti di Fortuna, invece, ti vengono dati quando trovi qualche indizio.

Punti Eroe

Quando catturi o neutralizzi dei pericolosi criminali, o quando risolvi dei crimini, ti vengono assegnati dei punti Eroe dei quali devi prender nota nel Foglio d'Avventura. I punti Eroe non hanno nulla a che fare col tuo obiettivo principale, che è quello di localizzare il raduno segreto di M.O.R.T.E. e di catturare Vlad Utosh, ossia il Cyborg Titanium. I punti Eroe ti danno semplicemente la misura della tua capacità in quest'avventura. Così, ogni volta che giochi, annota i punti Eroe per confrontare il diverso grado di successo a seconda dello speciale potere che hai scelto. Ti accorgerai che, in base al potere, anche la soluzione del libro sarà diversa. Potrai quindi giocare più volte e valutare il successo delle tue diverse prestazioni.

Indizi

Qualunque sia lo speciale potere da te scelto, durante l'avventura ti verranno dati degli indizi grazie ai quali potrai rintracciare e catturare i criminali di Titan City. Naturalmente non riuscirai a trovare alcuni malviventi, se non sarai a conoscenza degli indizi necessari.
Esistono due tipi di indizi. Alcuni hanno a che fare con i criminali e le loro malefatte (quelli con cui inizi l'avventura sono di questo tipo); altri sono in relazione con il raduno segreto di M.O.R.T.E.
Senza aver trovato le chiavi necessarie non sarai in grado di intervenire in tempo per impedire questa pericolosissima riunione, e i risultati saranno catastrofici per l'intera Titan City. Dunque: tieni sempre bene in mente che è importante trovare questi indizi, e ricorda anche che quando tenterai nuovamente l'avventura, con un diverso potere speciale, gli stessi indizi potranno venirti dati da altre fonti.

SUPERPOTERI E INDIZI

Tu sei Jean Lafayette, il prodotto di un pericoloso, ma ben riuscito, esperimento genetico. Sebbene da ragazzo avessi un aspetto del tutto normale, con l'andar del tempo è stato chiaro che eri ben lontano dall'essere un umano. Sei infatti dotato di un potere straordinario, e hai giurato di usarlo esclusivamente a beneficio dell'umanità. La popolazione di Titan City ti conosce sotto il nome di Falco d'Argento. Molta gente ti ammira, alcuni non si fidano di te, ma una cosa è sicura: tutta la malavita ti teme. Soltanto i tuoi genitori, che ormai sono morti, conoscevano la tua vera identità e l'origine dei tuoi poteri.
Nell'avventura che ti attende cominci con un particolare potere, scelto tra quattro. Durante le attività quotidiane e gli scontri con i criminali dovrai sempre tener presenti i tuoi due obiettivi. Prima di tutto devi venire a conoscenza del luogo dell'appuntamento segreto degli agenti di M.O.R.T.E. (la «Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrorismo e dell'Eversione») che si terrà nei prossimi giorni. Questa alleanza tra gli esponenti della criminalità ha come scopo la conquista del mondo occidentale, per l'instaurazione di una nuova dittatura con a capo il tremendo Cyborg Titanium. In secondo luogo devi cercare di guadagnare il maggior numero possibile di punti Eroe per far onore alla tua reputazione di supereroe.
Prima di intraprendere l'avventura scegli lo speciale potere con il quale desideri cominciare, tra i quattro elencati qui sotto. Inizi il gioco con l'aiuto di due indizi, dei quali verrai a conoscenza non appena avrai scelto il potere.
Prima di andare al paragrafo **1** per cominciare, scegli dunque il potere speciale, leggi gli indizi e annota tutto sul Foglio d'Avventura.

Forza Multipla

Possiedi la forza di molti uomini. I muscoli delle tue potentissime braccia e gambe sembrano lacerare da un momento all'altro la tua divisa da supereroe. Sono sviluppati alla perfezione e ti danno un'energia tale da permetterti di lottare con 13 punti di Abilità in ogni combattimento. Hai anche il potere di volare in aria alla velocità che desideri. Ciò ti permette di inseguire e catturare un avversario a una velocità supersonica.
Per trovare il primo dei due indizi vai al **127**, poi scegli il secondo tra questi:

108 **280** **312**

Psico-Potere

Hai delle straordinarie capacità mentali, grazie alle quali sei in grado di leggere nel pensiero della maggior parte degli umani e di alcuni animali, e al contempo di influenzarli. Possiedi ugualmente, benché in misura limitata, la capacità di far muovere oggetti e addirittura di modificare la struttura molecolare di alcuni elementi. Comunque per usare questo potere devi fare un enorme sforzo mentale, quindi ogni volta che ricorri ad esso perdi 2 punti di Resistenza.
Per trovare il primo indizio vai al **222**, poi scegli il secondo tra questi:

280 **108** **152**

Abilità Tecnica Accresciuta (ATA)

La tua straordinaria intelligenza ti ha permesso di ideare un'intera collezione di sofisticatissimi accessori. Grazie all'impiego di micro-circuiti sei riuscito a miniaturizzare la maggior parte degli apparecchi, in modo da poterli portare facilmente addosso in una Cintura degli Accessori. Di solito, in qualsiasi situazione, riesci a trovare qualcosa di conveniente da usare. Comunque hai evitato di creare delle armi, per evitare che finiscano nelle mani dei criminali e che possano essere usate per mettere a repentaglio la sicurezza dell'umanità.
Comincia l'avventura con due indizi scegliendo tra i seguenti:

280 **88** **152**

Dardo Energetico

Sei in grado di concentrare l'energia elettrostatica del tuo corpo, e di scaricarla all'esterno attraverso la punta delle dita. Puoi utilizzare quest'energia contro avversari o contro oggetti, avendone sempre il pieno controllo e conoscendo alla perfezione la potenza richiesta per ogni bersaglio. Hai giurato che non te ne servirai mai per uccidere un essere umano, quale che sia la sua pericolosità o la sua cattiveria. Quando usi il Dardo Energetico devi solo determinare se il colpo è andato a segno; contro un umano questo implica automaticamente che l'avversario si arrende senza venire ucciso. Per sapere se il colpo è andato a segno tira entrambi i dadi: se il numero uscito è *minore* o *uguale* alla tua Abilità, riesci a colpire il bersaglio; se il numero uscito è *maggiore* lo manchi, quindi devi portare a termine un combattimento normale o agire in base alle istruzioni che ti vengono date di volta in volta nel testo per risolvere la situazione. Non sempre potrai usare un secondo Dardo Energetico, ma tieni comunque presente che ogni volta che usi questo potere perdi 2 punti di Resistenza.
Trovi il primo indizio al paragrafo **88**, mentre puoi scegliere il secondo tra i seguenti:

222 **312** **280**

DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in alto a destra su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai ottenere un «lancio di dadi». Se devi tirare solo un dado, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.

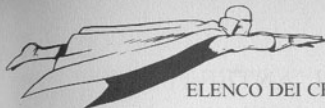
FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ	RESISTENZA	FORTUNA
Punteggio iniziale:	*Punteggio iniziale:*	*Punteggio iniziale:*

INDIZI

SUPER POTERI

Forza Multipla
Psico-Potere
Dardo Energetico
ATA

PUNTI EROE

ELENCO DEI CRIMINALI

Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*

L'ANTEFATTO

La tua nascita fu motivo di ansia sia per i tuoi genitori sia per i medici. Tua madre aveva acconsentito a sottoporsi ad un intervento sperimentale di chirurgia genetica. I dottori l'avevano avvertita dei pericoli che l'esperimento comportava, ma chi poteva saperlo meglio di lei? Tua madre era infatti uno dei ricercatori. Le ricerche preliminari erano state ormai completate e si era giunti ad un punto in cui era impossibile procedere senza verificare i risultati su un soggetto umano. Tuo padre non aveva compreso a pieno le implicazioni di un tale esperimento quando aveva dato il suo consenso, ma in ogni caso otto paia di occhi ansiosi assistettero al tuo arrivo nel mondo.
La loro prima reazione fu di sollievo: avevi certamente l'aspetto di un bambino sano e normale. Anche dai test successivi non risultarono deformità fisiche o anomalie di nessun genere. Durante i tuoi primi anni di vita il tuo sviluppo fu accuratamente controllato da un'infinita serie di esami fisiologici e psicologici, che sembravano non dover finire mai, ma tutti furono superati brillantemente. I dottori e i ricercatori erano davvero soddisfatti: l'esperimento era riuscito a meraviglia. Qualunque cosa succedesse l'esperimento doveva restare una faccenda di massima segretezza: se la gente avesse saputo i rischi a cui si poteva andare incontro, l'opinione pubblica si sarebbe sollevata ed avrebbe certamente messo fine ad ulteriori ricerche in campo genetico. E in quanto a tua madre, quella brava donna non desiderava affatto che tutto il mondo ti considerasse un capriccio della genetica. Erano dunque in pochi a sapere cos'era realmente successo.
Man mano che gli anni passavano i dottori si convinsero che non c'era motivo di continuare a controllarti e smisero di farti esami. Ma proprio quando finì il periodo di osservazione venne alla luce che tu eri tutto tranne che un ragazzo normale, e i tuoi poteri sovrumani cominciarono a manifestarsi.
I tuoi genitori, che si erano stancati degli interminabili controlli, decisero che i tuoi straordinari poteri dovevano restare un segreto per il mondo. La cosa che meno desideravano era vederti studiato come un mostriciattolo per il resto della tua vita.
Oggi svolgi un regolare lavoro d'ufficio in una ditta di medie dimensioni, ma appena il dovere ti chiama diventi il Falco d'Argento, difensore della giustizia. Hai giurato di impegnarti nella lotta contro la criminalità di Titan City e finora sei sempre riuscito a mantener fede alla tua parola, grazie ai tuoi poteri e ad un altro prezioso dispositivo: un Orologio Anticrimine. Questo piccolo ma prezioso congegno, se portato al polso, riceve e trasmette messaggi con i tuoi due principali alleati. Grazie ad esso, infatti, sei in grado di metterti in contatto con i distretti di polizia ed eventualmente di chiamare gli agenti in tuo aiuto. Allo stesso tempo puoi ricevere continuamente le informazioni del tuo amico Jerry Grass, che è in contatto con la malavita e ti avverte tramite l'orologio dei crimini imminenti. Ultimamente Jerry Grass ha avuto notizia di un importante vertice che avrà luogo in città nei prossimi giorni. Vlad Utosh, capo di M.O.R.T.E. (la Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrorismo e dell'Eversione), ha convocato i suoi aiutanti di campo, tutti criminali. Utosh, conosciuto anche sotto il nome di Cyborg Titanium, è un pericoloso delinquente i cui poteri umani sono stati potenziati elettronicamente. È in parte umano e in parte macchina, e di conseguenza decisamente pericoloso. Jerry Grass non è ancora riuscito a sapere dove e quando si terrà la riunione, ma di una cosa è sicuro: il vertice è stato indetto per portare un attacco decisivo al mondo civile.
Il piano dev'essere sventato! Devi essere tu a scoprire il giorno e il luogo dell'incontro e impedire che esso avvenga, a tutti i costi...

1

Mentre percorri, come tutte le mattine, la solita strada per andare al lavoro, non puoi fare a meno di notare che oggi c'è qualcosa che non va.
I rumori della città alle otto del mattino sono quelli di sempre. Le automobili e gli autobus passano rumorosamente lungo la Clark Street, e i guidatori sono troppo assonnati perfino per cercare di evitare i buchi e gli ostacoli della strada. Un giovane venditore di giornali grida un titolo in maniera incomprensibile (qualcosa a proposito di una rapina), soffocato da una folla di uomini e donne che gli passano davanti per andare al lavoro. Un po' più lontano è in corso una lite tra un anziano uomo d'affari e una donna grassissima che porta a spasso il cane senza guinzaglio, e i cui escrementi, lasciati al margine della strada, hanno «offeso» l'uomo. E fin qui non c'è nulla d'insolito... o forse sì?
La differenza è appena percepibile, ma è chiaro che oggi per strada aleggia un'aria di tensione. Avverti l'agitazione negli occhi dei passanti; i guidatori accelerano e frenano nervosamente, ed altri piccoli particolari confermano ciò che i tuoi sensi eccezionalmente sviluppati ti fanno percepire: l'atmosfera è decisamente pesante e oggi non è affatto un giorno qualunque.
I tuoi pensieri vengono interrotti bruscamente dai suoni acuti di una sirena della polizia. Voltandoti vedi la Cougar GS gialla e nera che stride girando l'angolo e si lancia nella Clark Street intasata di traffico, per poi svoltare a sinistra in direzione di Audubon Park. Dopo il suo passaggio il traffico riprende l'andatura normale, quindi ritorni con lo sguardo alla lite: attorno all'uomo e alla donna si è ora formata una piccola folla di persone che intervengono in favore dell'uno o dell'altra. La situazione comincia a prendere una brutta piega. Cosa intendi fare?

Vai verso di loro per vedere se riesci a mettere fine al bisticcio? Vai al 263
Corri dietro alla macchina della polizia, verso Audubon Park? Vai al 289
Compri un giornale per saperne di più sulla rapina? Vai al 228
Ignori tutti questi incidenti e vai a lavorare? Vai al 341

2

Riesci a sigillare il coperchio della cassa e ad intrappolare la creatura in cui si era trasformato Mustafa Karim. Nella lotta è caduta la giacca che il criminale portava sulle spalle. La raccogli, frughi nelle tasche e trovi due pezzi di carta. Su uno c'è l'emblema di M.O.R.T.E. Lo apri immediatamente e ti accorgi che la metà inferiore del foglio è stata strappata. Tuttavia si riesce a leggere: «Raduno sul jet executive...» Sul secondo pezzo di carta è stata scarabocchiata una sola parola, «gabbia», seguita da un geroglifico. Dai un'occhiata alle casse della stanza e ne trovi una con un simbolo identico a quello della nota. All'interno ci sono diversi gioielli d'oro identici a quelli dell'esposizione. Comprendi immediatamente che si tratta di quelli che Karim aveva rubato e poi sostituito con delle imitazioni. Ora che ha scoperto la truffa puoi passare il caso alla polizia. Guadagni 4 punti e vai al **276**.

3

Ti nascondi dietro al cancello e aspetti che Bronski si avvicini. Appena il rumore dei suoi passi si fa più distinto balzi fuori dal nascondiglio e lo affronti. Sbalordito, l'assassino infila la mano nel giubbotto e impugna un'arma: è una sega elettrica alimentata a batteria! Porta a termine il combattimento.

Bronski	Abilità 8	Resistenza 8

Se riesci a batterlo vai al **93**.

4

Arrivi al circo proprio mentre sono in atto i preparativi per lo spettacolo serale. I carrozzoni sono raggruppati attorno all'enorme tendone e sul retro ci sono le gabbie degli animali. Un nano che indossa un berretto a sonagli ti vede arrivare e si precipita verso di te. Non può parlare, ma si mette a strombazzare con il clacson del suo monociclo, poi ti afferra per un braccio come se volesse farsi seguire. Fai come desidera e vai con lui (vai al **399**)? Preferisci dirigerti verso le gabbie dei leoni (vai al **310**) o verso un carrozzone dall'aspetto importante (vai al **223**)?

5

Cerchi di sfondare la porta, ma è talmente solida che i tuoi sforzi risultano inutili. Avresti fatto meglio a non sprecare le forze in quest'impresa, poiché nel disperato tentativo ti ferisci e perdi 1 punto di Abilità e 2 di Resistenza (se il tuo potere è la *Forza Multipla* perdi solo 2 punti di Resistenza). Ora vai al **60**.

6

Come farai a scappare da questa prigione? Un solo piano può funzionare: usare un *Dardo Energetico*. Comunque la porta è fatta di un pesantissimo metallo di più di dieci

centimetri di spessore. Il punto più debole dovrebbe quind
essere la finestrella di vetro. Ti prepari e lanci un raggi
di energia debitamente controllato contro il vetro, ch
cambia improvvisamente colore: da rosso diventa di u
bianco incandescente e poi finisce per fondersi. All'inter
no della camera il calore è tremendo, ma ben presto, a
disintegrarsi della finestra, un piacevole soffio d'aria fre
sca ti inonda il viso. Il buco è appena sufficiente pe
infilare il braccio, ma riesci a raggiungere la maniglia e
liberarti. Con enorme sollievo avanzi nel corridoio e subi
to odi delle voci che sembrano provenire da una porta i
fondo. Ti avvicini, pronto all'azione. Vai al **298**.

7

Ti apri un varco tra la folla finché non riesci a guadagnare
una buona posizione, dalla quale però riesci a malapena a
vedere, tra le teste della gente, le macchine che arrivano.
Venti minuti più tardi è la volta della cavalleria, che
giunge accompagnata dalle grida della folla. Appena la
macchina del Presidente ti passa davanti vedi che un
uomo, per nulla interessato allo spettacolo, si mette a
trafficare con qualcosa. Ora la sua mano è ben visibile: ha
impugnato una pistola e sta prendendo di mira il Presiden-
te! Non ti trovi qui in veste di Falco d'Argento, quindi non
puoi usare i tuoi eccezionali poteri, ma devi comunque
fare qualcosa per evitare che l'uomo spari! Lo assali allo
spalle.

Assassino Abilità 7 Resistenza 6

Dopo il secondo assalto vai al **359**.

8

Afferri il ladruncolo per le spalle e gli dici che non deve
più rubare, che deve lavorare sodo per guadagnarsi i soldi
se vuole ottenere ciò che desidera. Un sorriso imbarazzato
si disegna sulle labbra del ragazzo, che infila la mano in tasca come se volesse restituire i croccantini, ma non è esattamente ciò che fa: impugna invece una pistola carica e quando preme il grilletto il suo timido sorriso si trasforma in un ghigno scaltro. Da una distanza così ravvicinata è impossibile mancarti. Il tuo avvenire di supereroe è finito in questo modo...

9

Stabilisci un contatto telepatico con l'uomo e la donna in mezzo alla folla, e ti concentri. Appena i tuoi poteri fanno effetto la lite si placa e i due mettono fine al diverbio. La donna scrolla le spalle e si allontana col cane, l'uomo, invece, vedendoti rimane di sasso. Continuando a servirti dello *Psico-Potere* resti in contatto col vecchio il più a lungo possibile, e ti accorgi che costui non è affatto ciò che vuole sembrare, e che sta cercando disperatamente di celarti qualche oscuro segreto. Il suo pensiero scivola sull'orologio d'oro che ha al polso, ma subito l'uomo cerca di sottrarsi al tuo esame mentale e si concentra brevemente sull'insegna di un banco di pegni che si trova vicino a un ristorante. Che si tratti di un usuraio? Non lo saprai mai, poiché ad un tratto la comunicazione telepatica si interrompe e l'uomo sparisce tra la folla. Parti all'inseguimento, cercando di individuarlo tra i passanti, ma non c'è nulla da fare. Nel frattempo la gente ha perso interesse

per la lite, e cinquanta paia di occhi spalancati ti stann fissando. Dopo esserti cambiato puoi:

Andare a Audubon Park.	Vai al 16
Andare a lavorare.	Vai al 34
Comprare un giornale.	Vai al 22

10

Lasci l'aeroporto e ti dirigi verso casa. Che giornataccia Sprofondi in poltrona davanti al televisore e ti rilassi co un'abbondante bibita ghiacciata. Guadagni 6 punti di Re sistenza per il riposo. Ma c'è qualcosa che ti preoccupa: i tuo capo, Jonah Whyte, sarà furibondo domani quando t ripresenterai al lavoro. Dovrai cercare una scusa decisa mente convincente... L'indomani esci di casa in anticip e decidi di prendere la metropolitana per essere sicuro d arrivare al lavoro in tempo. Ma quando mai la vita di u supereroe è stata facile? Nello scompartimento si leva u grido: «Aiuto! Un ladro!» Oh, no... ci mancava anch questo. Ti fai largo tra la folla, ma appena raggiungi l vittima del borsaiolo senti il familiare *bip bip* dell'Orolo gio Anticrimine e la voce elettronica di Jerry che dice «Radd Square. Emergenza». Sospiri. Cosa devi fare? L metropolitana sta entrando in stazione, quindi se hai inten zione di raggiungere immediatamente Radd Square dev cambiare treno. Se lo fai vai al **201**; se vuoi provare catturare il ladro vai al **185**.

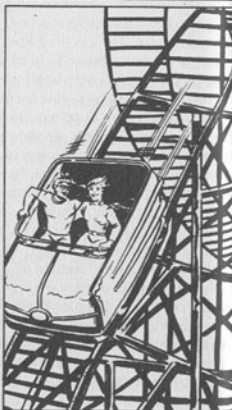
11

Prendi il volo e ti lanci in direzione della nube di vapore facendo roteare il corpo come una trottola. Il piano funzio na! Stai risucchiando la nube scura, che scende lentamente verso il suolo e turbinando comincia a solidificarsi, assu mendo sembianze umane. Riconosci Fumo, lo strano per sonaggio che, stordito dal tuo stratagemma, si lascia cattu rare facilmente. Hai sconfitto questo pericolosissimo cri minale (quindi guadagni 2 punti Eroe), ma non sei riuscito ad impedirgli di trasmettere via radio gli appunti del pro fessore al quartier generale di M.O.R.T.E. Vai al **162**.

12

Il *Dardo Energetico* colpisce violentemente un fianco del bue congelato che ti sta arrivando addosso a tutta velocità, ma non riesce a farlo rallentare. Forse il freddo ha ridotto la potenza del tuo raggio o forse... ma non è il momento di cercare spiegazioni. Devi agire tempestivamente per evitare il pericolo! Vai al **436**.

13

Prendi la scala mobile e ti lanci all'inseguimento. Il fur fante ha un discreto vantaggio, e inoltre sa bene che non oserai servirti dei tuoi poteri con tutta la gente che c'è intorno. Comunque al primo piano cominci a guadagnare terreno e il delinquente, udendo i tuoi passi, si volta e si accorge che stai per raggiungerlo. Preso dal panico, quan do solo pochi scalini vi separano, si toglie il giubbotto e te lo lancia tra le gambe: inciampi sulle catene che penzo lavano dalla giacca e ruzzoli fino ai piedi della scala. Dannazione! Quando riesci a rialzarti lui ha già infilato la porta ed è sparito per strada. Ormai non riuscirai più a catturarlo. Raccogli dunque il giubbotto e frughi nelle tasche, sperando di trovare qualche indizio. Hai quasi perso le speranze quando, ben celato in un taschino, trovi un pezzetto di carta sgualcita. Ti brillano gli occhi quando vedi che porta in alto il marchio di M.O.R.T.E. Il messag gio dice: «Non dimenticartelo. Abbiamo bisogno della merce prima del nostro raduno del 28. Devi assolutamente fare in modo che ci sia». Per lo meno i tuoi sforzi non sono stati del tutto inutili! Torni al terzo piano per assicurarti che i delinquenti siano consegnati alla polizia: vai al **380**.

14

Perlustri il negozio, un ammasso disordinato di gioielli di scarso valore, di macchine fotografiche, di marchingegni elettronici e di pellicce sbrindellate. Il retrobottega ha pressappoco lo stesso aspetto. Sembra che qui non ci sia niente. Puoi provare ad entrare nel ristorante vicino (vai al **351**), ma se hai un'idea migliore vai al **368**.

15

Wysneyland brulica di villeggianti che si godono la loro giornata libera al parco dei divertimenti. L'odore di zucchero filato e di frittelle ti stuzzica le narici e, mentre te ne vai a zonzo, i ragazzini corrono ridendo da una parte all'altra abbracciati ai loro animaletti di stoffa. Nel baccano generale riesci a distinguere le grida di gioia che provengono dalle montagne russe. Oggi hai deciso di divertirti anche tu. Dove vuoi andare?

Sulle montagne russe? Vai al **187**.
Nella casa dei divertimenti? Vai al **174**.
Sugli autoscontri? Vai al **357**.

16

Leghi i tre e liberi il Cigno, poi chiami la polizia attraverso l'Orologio Anticrimine. Mentre aspetti che arrivino gli agenti esamini le diaboliche trappole della Tarantola. A parte «Il bagno infernale», la trappola che lo ha reso famoso (quando la vittima toglie il tappo della vasca da bagno viene inghiottita assieme all'acqua), resti particolarmente colpito da una reticella che, una volta spiegata, si trasforma in una potente rete di dimensioni tali da poter intrappolare un uomo. Ti aggiri tra le varie cianfrusaglie che ingombrano il laboratorio e arrivi finalmente a qualcosa di interessante: un diario. Scorrendone le pagine scopri che la Tarantola era in contatto con Sidney Knox,

un ricercatore dei Laboratori Murdock. Knox è un tipo pacifico che passa il suo tempo libero osservando gli uccelli migratori da un'alta torretta del laboratorio. Ma la Tarantola lo stava ricattando, e lui era costretto ad eseguire i suoi ordini. Grazie al diario, in caso di necessità potrai rintracciarlo facilmente. Se durante l'avventura ti viene data la possibilità di cercare Knox, sottrai 40 dal numero del paragrafo in cui trovi l'indicazione e recati al paragrafo corrispondente. Questo indizio ti fa guadagnare 1 punto di Fortuna. Intanto arriva la polizia e prende in mano la situazione. Guadagni 3 punti Eroe. Vai al **428**.

17

Decidi che è meglio far visita al gioielliere vestito normalmente, quindi torni dietro il cespuglio per cambiarti e ti dirigi verso la gioielleria malandata che hai visto nella 9ª Avenue. «Bah! Robaccia» dice un uomo gobbo e calvo grattandosi il mento non sbarbato. «Non c'è richiesta di medaglioni con monogrammi. Vediamo un po'. Massimo ventimila». Gli spieghi che non hai intenzione di venderlo e lasci il negozio. Vai al **181**.

18

Che giornataccia! Sprofondi in poltrona davanti alla televisione e ti rilassi con un'abbondante bibita ghiacciata. Guadagni 6 punti di Resistenza per il riposo. Ma c'è qualcosa che ti preoccupa: il tuo capo, Jonah Whyte, sarà furibondo domani, quando ti ripresenterai al lavoro. Dovrai trovare una scusa decisamente convincente... L'indomani ti incammini in anticipo. Stavolta decidi di viaggiare in metropolitana per essere sicuro di arrivare al lavoro puntuale. Ma quando mai la vita di un supereroe è stata facile? Nello scompartimento affollato si leva un grido: «Aiuto! Un ladro!» Oh, no... ci mancava anche questa. Ti fai largo tra la folla, ma appena raggiungi la vittima del borsaiolo senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. La voce elettronica dice: «Caseificio Cowfield. Presto». Tipico. Un altro dilemma. Il treno si ferma a una stazione vicinissima al Caseificio Cowfield. Scendi al volo per vedere cosa succede (vai al **369**) o invece soccorri la vittima del borsaiolo (vai al **185**)?

19

Vedendo il loro capo sconfitto gli altri rimangono sconvolti e si arrendono. Li chiudi a chiave nella sala delle conferenze e ti metti ai comandi del jet per riportarlo all'Aeroporto Parker, dove consegni i malviventi alle autorità. Vai al **440**.

20

Apri la mappa. È una pianta di Titan City, e a giudicare dal suo aspetto è stata usata molto: a forza di ditate un'intera area è praticamente invisibile, ed è stata segnata con una crocetta nera. È approssimativamente la zona dell'incrocio tra la 12ª Strada e la 2ª Avenue, ma sulla carta non c'è nessun indizio che lasci capire di cosa potrebbe trattarsi. Ripieghi la mappa e la metti in tasca, poi vai all'**86**.

21

Migliaia di cittadini si sono riuniti per accogliere il Presidente. Sono già disposti sui due lati della 7ª Avenue, anche se l'arrivo della macchina del Presidente non è previsto che tra mezz'ora. Il morale è alto, le bandiere sventolano in aria e la banda sfila suonando un brano di benvenuto. Trascorri la mezz'ora al bar, aspettando il passaggio del corteo presidenziale (vai al **100**), o cerchi tra la folla un posto che offra una visuale decente (vai al **7**)?

22

Lanci un *Dardo Energetico* che va immediatamente a segno sul petto della creatura, che mugola di dolore. Ben presto allenta la stretta, abbassa le braccia e nasconde la faccia tra le mani. Inaspettatamente, mentre resti ad osservarla, assisti ad una straordinaria trasformazione: la creatura si contorce e si restringe fino a diventare un uomo dalle dimensioni normali. Ora ne riconosci i tratti del viso: la creatura che stava per provocare la strage non è altri che Illya Karpov, ben noto agente di M.O.R.T.E. Karpov si avvicina per affrontarti. Devi combattere.

Illya Karpov	Abilità 8	Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al **364**.

23

Avanzi verso la limousine nei panni del Falco d'Argento. La polizia sta mantenendo la folla a una distanza di sicurezza mentre arrivano due ambulanze e una vettura dei Vigili del Fuoco. Sembra che l'intera situazione sia sotto controllo, tuttavia le fiamme divampano in maniera preoccupante e stanno per raggiungere il serbatoio! I due all'interno della vettura, l'autista ed il suo passeggero, sono terrorizzati. Intendi usare i tuoi straordinari poteri per aiutare quegli uomini (vai al **366**), o vuoi prima vedere come se la cavano i soccorsi (vai al **244**)?

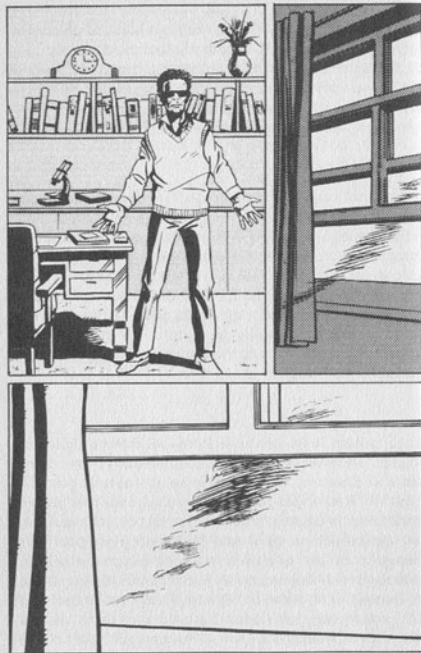
24

Spalanchi la porta sul retro e ti trovi in un sordido cortile, recintato da muri. Nell'angolo più lontano c'è una pila di casse dietro la quale vedi spuntare una scarpa. Se possiedi l'*A.T.A.* e vuoi usare uno dei dispositivi, vai al **402**. Se ti servi dello *Psico-Potere* vai al **209**. Se usi il *Dardo Energetico* vai al **344**. Altrimenti vai al **232**.

25

Rimani di fronte a lui, impotente. Ti ordina di andartene e tu non puoi fare altro che obbedirgli. Indietreggi verso la porta, quando un colpo di arma da fuoco seguito da un rumore di vetri che si frantumano ti fa sussultare. L'Avvelenatore si lascia cadere in avanti con un fiotto di sangue che gli esce dalla fronte. La fiala cade a terra, fortunatamente intera. Una faccia appare da dietro la finestra e ti fa tirare un respiro di sollievo: si tratta del guardiano che impugna una pistola ancora fumante! Ora il pericolo è passato e puoi lasciare la centrale idrica. Vai al **107**.

26

Ti fa fare un lungo tratto di strada all'interno dello zoo, finché non arrivate agli uffici amministrativi dove ti presenta al direttore. Gli chiedi se sa qualcosa di più sulla fuga. «C'è stata una fuga, Falco» dice, «ma non bisogna mica farne un caso nazionale. In fin dei conti che male può fare un formichiere in libertà? Nell'ipotesi peggiore potrà mangiare un paio di termiti, ma sono sicuro che nessuno avrà motivo di dispiacersene, non è vero?» Un formichiere, dunque. Il direttore ha ragione. È del tutto improbabile che possa provocare danni. Lasci lo zoo. Dove vai ora? Rispondi alla chiamata e vai al museo egizio (vai al **158**) o pensi che ormai sia tardi per recarti là e preferisci dirigerti verso casa (vai al **113**)?

27

I pistoni e gli ingranaggi del vano motore sono immobili, e ti fanno pensare ad un gigante addormentato. Improvvisamente il cigolio di una porta che si apre ti mette in allarme e, nascosto dietro un grande volano, resti ad osservare un marinaio che entra per lubrificare un paio di ruote ed esce subito. Ordinaria manutenzione. Risali le scale che escono dalla sala macchine e vai al **368**.

28

L'Alchimista indietreggia e solleva la provetta. Poi, senza preavviso, la scaglia sul pavimento ed un gas dall'odore acre si espande nell'aria. Fai di tutto per non perdere il possesso delle tue facoltà, ma senza successo... Vieni svegliato dalla scossa vigorosa di un agente di polizia. Gli Alchimisti sono spariti portandosi via il bottino. Anche i cassieri ed i clienti stanno riprendendo coscienza, ma due agenti sono inginocchiati vicino ad una donna anziana che non dà segno di muoversi. Uno di loro alza gli occhi e scuote il capo. È morta. Tutti i presenti volgono i loro sguardi su di te: se non fosse stato per la tua intrusione gli Alchimisti sarebbero sicuramente andati via col denaro senza ferire nessuno. Sei direttamente responsabile della morte della donna e ciò ti avvilisce. Per questo perdi 1 punto di Abilità; inoltre, a causa dell'effetto del gas, perdi 2 punti di Resistenza. Ora vai al **372**.

29

Una piccola nube scura sta uscendo dalla finestra e fluttua nell'aria. Se possiedi lo *Psico-Potere* vai al **287**. Se hai il *Dardo Energetico* vai al **203**. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai all'**11**. Altrimenti vai al **153**.

30

Qual è il numero dell'edificio che stai cercando in questa Avenue? Aggiungi tale numero al numero della Avenue e vai al paragrafo corrispondente. Se ciò che leggi non ha senso vai al **368**.

31

Tira un dado e consulta le indicazioni qui sotto per sapere in che misura vieni danneggiato dal cane:

1, 2 o 3	Il cane ti dà una zampata e ti ferisce. Perdi 2 punti di Resistenza.
4 o 5	Il cane ti fa andare a sbattere contro il muro retrostante. Perdi 2 punti di Resistenza. Inoltre riesce a liberarsi e morsica uno degli spettatori. Perdi 1 punto Eroe.
6	Il cane ti morsica. Tenta la Fortuna: se sei fortunato subisci una perdita di 3 punti di Resistenza, ma riesci a sopravvivere; se sei sfortunato la ferita ti costa la vita.

Ora torna al paragrafo precedente. Ogni volta che il cane ti colpisce devi tornare a questo paragrafo per conoscere le conseguenze.

32

Il Macro Cervello ti intercetta e si prepara ad affrontarti. Volteggi in aria per un po', poi inizi la discesa verso l'elicottero. Stai acquistando velocità, ma a cinque metri dal bersaglio senti il grido del Macro Cervello: «FUOCO!» Un muro di fiamme fuoriesce dal velivolo e ti investe. Gridi per il dolore provocato dalle fiamme, e ben presto perdi conoscenza. Precipiti sempre più veloce, e per fortuna non riprendi i sensi prima di schiantarti al suolo...

33

Ti lanci addosso al mutante e lo fai cadere a terra. Porta a termine il combattimento.

Sidney Knox	Abilità 7	Resistenza 6

Se riesci a sconfiggerlo vai al **140**.

34

Giungi all'abitazione del professor Charles Crayfish, un noto scienziato spaziale che vive in periferia. Piove più forte e si sta alzando la nebbia. La porta viene aperta dalla domestica del professore, che sembra sorpresa di vederti. «Oooh, il Falco d'Argento» dice ridendo imbarazzata. «Quale onore. Siamo abituati a visite di gente molto importante poiché, come certo saprai, il professor Crayfish sta lavorando al satellite *Guerre Stellari*, ma non abbiamo ancora avuto il piacere di una visita di un supereroe. Entra!» Ti spiega che al momento lo scienziato sta riposando, visto che ieri ha lavorato fino a notte tarda. Vuoi che lo svegli (vai al **66**), le chiedi se puoi dare un'occhiata al suo studio (vai al **403**) o aspetti che si svegli e nel frattempo tieni d'occhio la situazione (vai al **257**)?

35

Consegni il Tormentatore alle autorità e resti a guardarlo mentre viene sbattuto in una delle macchine della polizia. Ti fermi a raccogliere un pezzo di carta che probabilmente gli è caduto dalla tasca. Lo apri: sembrano degli appunti, probabilmente presi durante una conversazione telefonica. La nota è strappata a metà, ma in alto c'è la scritta M.O.R... sottolineata. Più in basso si legge: «Raduno il 27 di questo me...» Ti fermi a pensare per qualche istante, poi ripieghi il foglietto e te lo infili nella cintura. Guadagni 2 punti Eroe. Vai al **10**.

36

Ti cambi e ricominci a interrogare l'agente, che appena ti riconosce si mette immediatamente sull'attenti e dice: «Il Falco d'Argento! Ehm, bella giornata vero? Io... Io non intendevo... Non è stata una bella giornata per noi. Orribile. C'è niente che posso fare per aiutarti?» Gli dici di calmarsi e gli chiedi cos'è successo. Sembra che qualcuno sia stato sgozzato: si tratta di un uomo piuttosto ricco, al quale è stata tagliata la gola mentre andava tranquillamente al lavoro. L'agente non sa dirti altro. Probabilmente la polizia ha il caso sotto controllo, e non c'è niente che tu possa fare. Vai al **73**.

37

Porti con te la chiave e, uscendo dalla Camera Rotante, ti imbatti in Grant Morley. Gli chiedi se la chiave è sua, ma egli, dopo averla esaminata per un po', scuote decisamente il capo. Perplesso, lasci la Casa dei Divertimenti interrogandoti sullo strano ritrovamento, ma giungi ben presto alla soluzione vedendo un ragazzino in lacrime accanto alla sua bicicletta. Ha perso la chiave del lucchetto. Gliela porgi. Guadagni 1 punto Eroe per averlo aiutato.
Vai al **103**.

38

Fai la tua visita a Grass in veste di Falco d'Argento. Abita nelle parti basse della città, in un monolocale di infimo ordine. Vedendoti resta sconvolto: indubbiamente la tua apparizione manderà all'aria la sua copertura, ma come sempre ha delle utili informazioni da darti. Sembra che Tarantola controlli la mente di un certo Sidney Knox, un ricercatore dei Laboratori Nucleari Murdock. Normalmente è un tipo del tutto pacifico, che usa trascorrere il suo tempo libero osservando gli uccelli migratori da un'alta torretta del laboratorio. Ma ora nel cervello di Knox è stata inculcata una suggestione post-ipnotica. Nessuno sa esattamente di cosa si tratti, ma le informazioni di Jerry sono ugualmente utili: se ti troverai a cercare Sidney Knox sottrai 40 dal numero del paragrafo in cui ti viene data l'indicazione, e vai al nuovo paragrafo. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. Esci con discrezione e torni a casa. Il resto del pomeriggio è privo di imprevisti, quindi ti riposi e guadagni 6 punti di Resistenza. Vai al **215**.

39

Ti dirigi verso il centro, in direzione del porto, ma la zona è piuttosto vasta. Vai verso Marina Oceania per controllare gli yacht di lusso (vai al **370**) o alla Baia di Clancey, al cantiere navale (vai al **317**)?

40

Ormai la partita è stata sospesa; continuerà in data da destinarsi. Cosa intendi fare ora? Puoi andare a vedere la parata in onore del Presidente alla 7ª Avenue (vai al **21**), o tornare a casa per riposarti (vai al **311**).

41

Ti precipiti nel panificio e cominci a fare domande sul cliente che è entrato per ultimo, ma sembra che il suo comportamento sia stato del tutto normale: ha comprato una pagnotta di pane integrale e due paste alla crema. I

commessi non sanno nient'altro. Se sei dotato dello *Psico-Potere* puoi provare a leggere nei loro pensieri (vai al **246**). Se possiedi la *Forza Multipla* puoi lanciarti all'inseguimento del furgoncino (vai al **414**). Altrimenti puoi tornare sul luogo del misfatto per vedere se ci sono altri indizi da prendere in considerazione (vai al **331**).

42

Dai un'occhiata tra gli scaffali per vedere se c'è qualcosa di particolare. Cosa potresti comprargli? Una biografia? Un romanzo poliziesco? Boh. Ecco un'idea: ... *il protagonista sei tu*... Gli compri un librogame, poi vai al **301**.

43

La fortuna ti assiste: è stato appena restituito un biglietto per lo spettacolo di stasera. Non è uno dei posti migliori, ma riuscirai comunque a goderti lo spettacolo. Si tratta della storia di un gruppo di topi che vivono in un deposito di immondizie, e che per passare il tempo cantano e ballano. Una trama piuttosto sciocca per i tuoi gusti, ma la star, Lola Manche, non è niente male. Durante l'ultima scena, proprio mentre sta cantando la canzone di chiusura, lo spettacolo viene interrotto. Inizialmente pensi che lo strano personaggio vestito da serpente sia uno degli attori, ma quando si carica la star sulle spalle nel bel mezzo della canzone e la porta fuori capisci che si tratta di un rapimento! Trovi un luogo buio, in un angolo del teatro, e ti cambi d'abito. Aspetti fuori del teatro per sorprenderlo mentre fugge (vai al **407**) o lo segui dietro le quinte (vai al **169**). Altrimenti puoi ripensarci e decidere di non intervenire. Se decidi che è meglio tornare a casa, accada quel che accada, vai al **79**.

44

L'ambiente sporco e malsano della sala d'aspetto conferma i tuoi sospetti. Non sono certo gli uffici di un esportatore di materiale di alta tecnologia. Una signora anziana, con i capelli raccolti in uno chignon, vedendoti entrare alza le sopracciglia. Sgusci via in fretta con l'intenzione di perlustrare gli uffici prima che ti fermi (vai al **199**) o vuoi vedere se risponde a una parola d'ordine (vai al **110**)?

45

Perlustri il luogo attorno alla gabbia per vedere se c'è qualcosa che spieghi un'eventuale correlazione tra i leoni e l'assalto alla donna, ma non trovi nulla. Dopo un po' decidi che questa pista non merita di essere seguita e vai al **148**.

46

All'interno dell'aviorimessa c'è soltanto un elicottero, e nei paraggi non c'è traccia del personale di terra. L'elicottero è a sei posti, l'ideale per un raduno. Decidi comunque di nasconderti dietro una pila di casse da imballaggio che si trovano in un angolo dell'aviorimessa, poiché non ti aspetti che succeda nulla prima che siano trascorse due ore. A che ora pensi che debba tenersi il raduno? Somma quest'ora alla data di oggi ed aggiungi il totale al numero di questo paragrafo. Se ciò che leggi non ha senso rispetto alla situazione in cui ti trovi vai al **220**.

47

Vai al **34**.

48

Il raggio va a segno e colpisce la creatura in pieno petto. Vedi che barcolla leggermente, ma poi si volta e ruggisce. Provi ancora ma non ottieni un risultato migliore: il tuo raggio non gli ha provocato alcun danno. Il Devastatore è fatto di roccia meteoritica e non può venir ferito dal tuo *Dardo Energetico*. Infatti saltella verso di te con i pugni chiusi, e ti sferra un colpo che ti fa volare dall'altra parte della stanza. Prima che tu sia riuscito a riprenderti il Devastatore ti ha già alzato per scaraventarti fuori della finestra. Fortunatamente sei ancora privo di sensi quando ti schianti al suolo dopo un volo di tre piani...

49

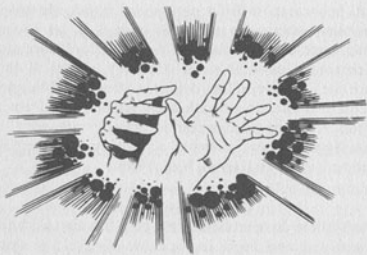
Insisti nel tentativo di far ragionare l'uomo. Mentre inizialmente sembra che sia tutto inutile, in un secondo momento riesci a penetrare nel suo cervello. Incoraggiato dal personale della torre di controllo, cerchi di fargli capire che l'unico risultato della sua azione sarebbe quello di perdere la vita assieme alle altre persone che si trovano a bordo. Alla fine riesci a convincerlo a rinunciare al suo piano. Il pazzo lascia i comandi e slega il pilota, che riesce a riportare in salvo l'aereo. Vai al **285**.

50

Devi decidere dove andare. Forse puoi trovare ciò che stai cercando ad uno degli incroci. Ma di quale si tratta? Somma il numero della Strada a quello dell'Avenue e vai al paragrafo risultante. Se le indicazioni non hanno senso vai al **368**.

51

Telefoni a questa Susan. Ti risponde una voce giovanile che scoppia in lacrime appena le racconti cosa sta succedendo. È d'accordo: verrà immediatamente all'aeroporto. Dopo un'ora arriva. Susan è giovane, attraente e visibilmente scossa. Accetta di mettersi in contatto radio con il Tormentatore. «Richard» singhiozza, «sono io, Susan!» Dopo qualche momento di silenzio una voce maschile

risponde: «Susan! Che ci fai lì?» Susan risponde: «Oh, ti prego Richard... non fare del male a questa povera gente. Non ti hanno fatto niente. Ora so che la ragazza era soltanto un'infermiera privata». Una storia complicata, non c'è che dire, ma almeno riesce a comunicare con lui. Dieci minuti dopo lo ha convinto ad abbandonare il suo piano pazzesco e ad atterrare. Infatti l'aereo rientra all'aeroporto senza inconvenienti. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **35**, altrimenti vai al **285**.

52

Devi reagire in fretta, non hai tempo per concentrarti e usare i tuoi poteri. Vai al **436**.

53

Vedendo i suoi tre compagni stesi al suolo, l'ultimo dei Guerrieri del Fuoco comincia a diventare nervoso. Smorza le fiamme e si precipita verso la scala mobile. Vuoi inseguirlo (vai al **13**) o vuoi assicurarti che gli altri tre vengano consegnati alle autorità (vai al **380**)?

54

Una macchina della polizia, non contrassegnata, arriva a tutta velocità e due ispettori in borghese saltano fuori. Nel frattempo perlustri la zona dei cespugli. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **405**; se sei sfortunato vai al **91**.

55

Ti alzi in volo e ti porti sopra l'acqua. La donna aveva ragione: trenta metri al largo c'è la pinna nera di uno squalo che avanza verso un ragazzo rimasto in acqua. Ti immergi per affrontare il mostro. Vai al **294**.

56

Aspetti nei pressi dell'edificio per più di un'ora, sperando che il Serpente e la sua vittima compaiano da un momento all'altro. Ad un certo punto arriva uno dei portinai correndo affannosamente, e ansando dice: «Dal retro... è fuggito con Miss Manche». Sgattaioli in fretta attorno al teatro e raggiungi la porta di servizio, ma è troppo tardi. Il rapitore è riuscito a fuggire senza lasciare traccia. Non hai altra scelta: lascia il teatro e dirigiti verso casa. Vai al **79**.

57

L'assassino sta per colpire il bersaglio. La sola possibilità che ti rimane è quella di usare il *Dardo Energetico*. E se dovessi mancarlo non esitare a saltargli addosso. Se lo colpisci vai al **400**; se il colpo non va a segno, o se preferisci non servirti del *Dardo Energetico*, porta a termine il combattimento corpo a corpo.

Assassino	Abilità 9	Resistenza 8

Se esci vincitore vai al **258**.

58

Assieme al colonnello ti precipiti nel piazzale delle esercitazioni, e lo osservi mentre impartisce ordini ai militari. In breve hai una chiara visione di ciò che sta succedendo: venti aeromobili di M.O.R.T.E. si stanno dirigendo verso la base, forniti di armi pesanti. Quando gli elicotteri sono ben visibili ti accorgi che siete di fronte ad un'incursione perfettamente organizzata, e ti domandi chi mai può averla congegnata. Durante la sparatoria diversi elicotteri atterrano sul piazzale, e quando un uomo tarchiato, con la fronte alta e vestito di nero, scende dall'elicottero i tuoi sospetti sono confermati. Il Macro Cervello! Prodotto da esperimenti genetici, come te, il Macro Cervello ha un'intelligenza tremendamente sviluppata, ma a differenza di te ha deciso di usarla per perseguire la causa del male. Una combinazione formidabile. Per ciò che ti riguarda hai ben poco da fare contro il suo esercito privato, addestrato con ogni cura. Tuttavia, se gli uomini del colonnello riuscissero a tenerlo a bada e tu avessi l'opportunità di affrontarlo da solo... Mentre ti vengono questi pensieri l'Orologio Anticrimine comincia a mandare segnali: «Palazzo del Consiglio. Emergenza». Mediti sul da farsi: se desideri lasciare che l'esercito faccia fronte da solo al nemico per andare a vedere che cosa sta succedendo al Palazzo del Consiglio vai al **154**; se invece tenti di sorprendere il Macro Cervello quando è solo, vai al **208**.

59

Ti concentri sul meccanismo della porta sperando di riuscire ad aprirla, ma la situazione è disperata. Si tratta di una porta di metallo spessa dieci centimetri, e le tue onde di pensiero non riescono ad oltrepassarla. Dopo un po' senti degli altri passi lungo il corridoio, finché una faccia allarmata spunta da dietro la finestrella. «Un intruso!» grida l'uomo. «È rimasto chiuso nella camera di lancio!»

Non è difficile immaginare la loro prossima mossa: un rimbombo che fa tremare le pareti, seguito da un fortissimo sibilo, è segno che sei stato lanciato fuori del sottomarino, in mare. Il tuo cuore non ha retto al colpo e i tuoi polmoni non ci metteranno molto a riempirsi di acqua. Non tornerai mai più nel mondo dei vivi...

60

Un attimo prima di andartene parli con uno degli agenti di polizia che abita nei paraggi di Starkers Beach. Ci sono stati dei rapporti sull'avvistamento di un gigantesco squalo che si aggira non troppo distante da riva. L'agente ti sarebbe grato se volessi investigare personalmente sul caso: ha due bambini che vanno a nuotare ogni fine settimana, ed è seriamente preoccupato per la loro sicurezza. Gli dici che cercherai di prendere in considerazione la sua richiesta. Ti rechi direttamente alla spiaggia (vai al **72**) o decidi di non farlo (vai al **98**)?

61

L'aver assistito alla trasformazione ti ha sconvolto, e intanto la Mummia avanza e tu non hai ancora deciso come affrontarla. Ti lanci all'attacco (vai al **184**) o scappi via lontano dalla creatura (vai al **314**)?

62

La scena è spaventosa: a terra nei pressi del padiglione ci sono dei feriti ed altre persone, in preda al panico, che cercano disperatamente di allontanarsi dal pericoloso marchingegno. Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **186**; con la *Forza Multipla* vai al **116**. Col *Dardo Energetico* vai al **304**. Con lo *Psico-Potere* vai al **282**.

63

Torni a casa per cambiarti i pantaloni e per curarti la gamba. Riacquisti i punti di Resistenza persi, poi esci nuovamente per andare al lavoro. Vai al **341**.

64

L'uomo balbetta nervosamente: «La pistola! Aveva una pistola!» Gli mostri la pistola ad acqua trovata nella tasca del moccioso e gli spruzzi l'acqua in faccia. Quello china il capo, distrutto. Che razza di codardo! Desidera riparare in qualche modo, dandoti delle notizie che ritiene interessanti: ieri ha sentito una conversazione di due suoi clienti abituali che lavorano al mattatoio della città. Dicevano che il mattatoio è stato recentemente acquistato da una certa Silvia Gelo. Incuriosito dal nome, che non gli suonava affatto nuovo, il negoziante era poi andato a scartabellare dei vecchi documenti e aveva scoperto che Silvia Gelo non era altri che la Regina del Ghiaccio. Questa informazione ti fa davvero comodo. Se dovesse capitarti di imbatterti in qualche malefatta della Regina del Ghiaccio, sottrai 20 dal paragrafo in cui sospetti che si tratta di lei e vai al paragrafo risultante. Ringrazi il negoziante e guadagni 1 punto di Fortuna. Ora vai al **438**.

65

Ad un tratto, mentre gli sferri un potente pugno al petto, accade un imprevisto: la creatura è sparita! Assieme agli spettatori che stavano assistendo al combattimento spalanchi gli occhi, incredulo. Vai al **138**.

66

Il professore è tutt'altro che contento di essere stato svegliato: sgrida la domestica e scende le scale in vestaglia brontolando: «Non mi importa chi è. Sono alle prese con quel dannato satellite *Guerre Stellari* e ho bisogno di

riposare». Ti scusi per averlo disturbato, e gli racconti del tuo timore che qualcuno voglia rubargli i suoi appunti segreti. «Assurdo» sbuffa. «Questa casa è protetta da un sofisticato sistema d'allarme. Nessuno riuscirebbe ad entrare senza azionarlo». Gli spieghi che potrebbe trattarsi di una persona fuori del comune, e che sarebbe più saggio dare una controllatina ai suoi progetti. Vai al **303**.

67

Devi metterti nell'ordine di idee di tornare al lavoro. Sta cominciando a piovere. Se non c'è un altro posto in cui vuoi andare, incamminati verso l'ufficio andando al **111**.

68

Perlustri il negozio: gioielli di scarso valore, macchine fotografiche, marchingegni elettronici e pellicce sbrindellate sono sparsi ovunque. Il retrobottega ha pressappoco lo stesso aspetto. Sembra che qui non ci sia niente. Puoi provare a dare un'occhiata nel ristorante adiacente (vai al **351**) o fare qualcos'altro (vai al **368**).

69

La fialetta di acido fenico si rompe sul petto della creatura liberando una vampata fumosa. L'acido sta corrodendo il suo corpo roccioso! Con movimenti goffi cerca di disperdere il fumo, ma lo vedi barcollare e capisci che si sta indebolendo. Si accascia al suolo, accanto alla finestra in frantumi, ed emette un feroce muggito. Raccoglie tutte le sue forze e riesce a rialzarsi, ondeggia sui piedi malfermi e perde l'equilibrio proprio davanti alla finestra, precipitando dal terzo piano. Ti affacci alla finestra: ciò che resta di lui è un mucchietto di roccia in frantumi. Ora che il pericolo è passato vai al **119**.

70

Se resti in città vuol dire che sai già dove dirigerti per recarti al luogo segreto del raduno di M.O.R.T.E., che è stato fissato in una Avenue. In quale Avenue decidi di andare? Moltiplica il suo numero per 10 e recati al paragrafo corrispondente. Se ciò che leggi non ha senso vai al **368**.

71

Lasci la piazza e ti incammini verso l'ufficio. Come sarebbe bello se le cose fossero più semplici: ora la folla di Radd Square ha gli occhi puntati su di te e fa a gomitate per riuscire a porgerti carta e penna. Un uomo dal viso astuto cattura il tuo sguardo: «Pssst! Ehi, Falco! Vieni qui». È un tipo sospetto, ed ha anche lui carta e penna in mano. Lo raggiungi per vedere cos'ha da dirti (vai al **126**) o accetti le richieste del pubblico e rimani a concedere autografi (vai al **393**)?

72

Quando arrivi a Starkers Beach sembra tutto in ordine. Centinaia di famigliole stanno prendendo il sole e sguazzando in acqua. Ragazze con costumi succinti camminano a coppie sul lungomare, e ridono quando vedono passare i giovanotti dal fisico possente che cercano di attirare la loro attenzione. Improvvisamente si leva un grido, un grido che si sente distintamente perfino tra lo schiamazzo generale. È la voce di una donna che strilla: «Squalo! Uno squalo!» La reazione è immediata: i bagnanti escono rapidamente dall'acqua, in preda al panico, formando una corrente umana che si dirige verso la spiaggia. Anche la tua reazione è immediata. Qual è il tuo potere?

ATA? Vai al **299**.
Dardo Energetico? Vai al **180**.
Psico-Potere? Vai al **146**.
Forza Multipla? Vai al **55**.

73

Riprendi le tue sembianze abituali. Vai al **181**.

74

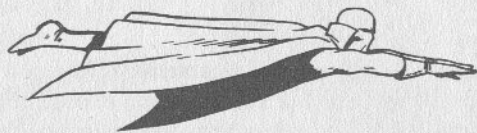
Raggiungere il Buffone nella camera segreta non è stata un'impresa semplice, ma con un salto ben calcolato sul trampolino riesci a tornare a terra senza inconvenienti e, una volta uscito dalla Casa dei Divertimenti, consegni il malvivente alla polizia. Guadagni 3 punti Eroe per aver catturato il Buffone. Ora vai al **103**.

75

Ricordi che il Presidente è atteso per oggi a Titan City. Vuoi recarti alla 7° Avenue per vedere il corteo presidenziale? In questo caso vai al **21**; ma se l'avvenimento ti lascia indifferente puoi assistere alla partita di football che

la tua squadra preferita, le Tigri di Titan, gioca contro i Moicani: vai al **114**.

76

Tua zia Florence è felicissima di vederti, ma ti chiede meravigliata cos'altro hai combinato per esserti ridotto in quello stato. È tutta indaffarata a preparare il tè, e ti offre delle paste alla crema. Sei esausto per le fatiche del giorno e decidi che è meglio trascorrere la notte da lei piuttosto che affrontare a quest'ora il lungo viaggio verso casa. Il giorno dopo ti svegli ben riposato: per fortuna è sabato, e non si va a lavorare (sempre che tu abbia ancora un posto di lavoro). Saluti la zia, la ringrazi e lasci la sua casa. Cosa vuoi fare adesso? Puoi recarti all'esposizione degli elettrodomestici del futuro a Palazzo Trottola, andando al **425**; oppure puoi assistere al passaggio del corteo presidenziale nella 7° Avenue andando al **21**. E poi oggi le Tigri di Titan giocano un'amichevole di football contro i Moicani. Se preferisci andare a vedere la partita vai al **114**.

77

Le tue supposizioni sono esatte: la piscina non si è congelata a causa del cattivo funzionamento dell'impianto di riscaldamento, ma per opera della Regina del Ghiaccio, i cui poteri hanno messo in serio pericolo i nuotatori. Puoi metterti sulle sue tracce andando al **129**; ma forse prima è meglio provare a salvare le due ragazze che si trovano imprigionate nel ghiaccio tornando al **97**.

78

Combatti singolarmente con le tre creature.

	Abilità	Resistenza
Bestia a quattro braccia	8	6
Uomo-tigre	9	5
Dottor Macabro	7	7

Se riesci a sconfiggerli tutti, li consegni alla polizia e guadagni 3 punti Eroe. Ora vai al **226**.

79

Dopo una buona notte di riposo ti metti in cammino verso l'ufficio. Con grande sollievo constati che l'Orologio Anticrimine non si è messo a suonare, e stamattina riesci ad arrivare prima del tuo capo, Jonah Whyte, che quando ti vede diligentemente intento al tuo lavoro non riesce a credere ai suoi occhi. Guadagni 2 punti di Fortuna perché il pericolo di perdere l'impiego è ormai passato. Alle cinque lasci l'ufficio. Vuoi trasformarti nel Falco d'Argento, e raggiungere il quartier generale della polizia per sapere perché oggi ci sono stati così pochi problemi (vai al **245**), o preferisci fare una sorpresa a tua zia che vive in periferia, andandola a trovare (vai al **134**)?

80

Estrai dalla cintura il congegno per i disturbi mentali, lo accendi e ti dirigi verso la creatura, che si gira a sua volta verso di te e si concentra. Il tuo apparecchio non funziona! Knox si mette a ridere mentre armeggi con la scatola, ma poi riporta immediatamente l'attenzione sul reattore. Non ti resta altro che affrontarlo corpo a corpo: vai al **33**.

81

Mostrandogli le mani con un gesto di apparente sottomissione concentri la tua energia mentale sull'Avvelenatore,

che toglie il tappo alla fiala del veleno e comincia a portarla alla bocca. Ti concentri ancora di più, e quella canaglia si mette a gridare! Lo hai obbligato mentalmente a ingoiare qualche goccia del suo temibile veleno! Terrorizzato, ti supplica di risparmiargli la vita e tu prometti di farlo ad una sola condizione: che ti dica tutto ciò che sa a proposito di M.O.R.T.E. «D'accordo...» balbetta, «parlerò. Vlad Utosh sta organizzando un raduno tra breve. Io non sono stato convocato, ma so che un uomo che porta un orologio d'oro è al corrente di dove si terrà». Con un ultimo sforzo mentale lo costringi a gettare per terra la fiala. È ciò che fa, malgrado le sue intenzioni, e tu riesci a catturarlo facilmente. Vai al **227**.

82

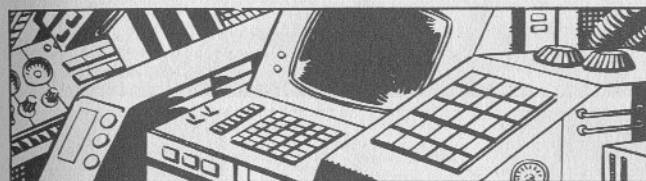
Ti batti con un cane per volta (e solo con quelli che sono effettivamente scappati dal laboratorio).

	Abilità	Resistenza
1° Cane Ionico	7	5
2° Cane Ionico	6	5
3° Cane Ionico	7	6
4° Cane Ionico	7	7

La prima volta che uno dei cani ottiene una Forza d'Attacco superiore alla tua vai al **31**, ma tieni in mente il numero di questo paragrafo poiché ti verranno date istruzioni per tornarci. Se riesci a sconfiggere tutti i cani vai al **193**.

83

Consulti i registri dove sono segnati i contenuti delle cassette. Si tratta di denaro, di gioielli, di vecchi documenti e di dischetti di computer, che appartengono per lo più a cittadini benestanti o a commercianti. Le cassette sono rimaste per la maggior parte nella cassaforte, che ora è chiusa, ma altre si trovano accanto ad essa, con una parte

del contenuto sparso sul pavimento. La prima cosa che raccogli è un certificato che comprova la proprietà di un mattatoio venduto recentemente. Il nome del proprietario ti fa rabbrividire: Silvia Gelo. Certo, la Regina del Ghiaccio! Se nel corso dell'avventura riuscirai a scoprire la sua attività illecita, potrai localizzarla sottraendo 20 dal paragrafo in cui ti troverai e recandoti al paragrafo risultante. Ora vai al **60**.

84

Ti precipiti fuori della torre di controllo e ti alzi in volo verso l'aereo, che sta viaggiando basso sopra l'aeroporto. Lo raggiungi facilmente ed entri attraverso una delle porte d'emergenza. Provochi uno spostamento d'aria che mette in allarme i passeggeri, sorpresi nel veder apparire il Falco d'Argento. Chiudi la porta e cerchi di rassicurarli raccomandando di mantenere la calma. Per fortuna il Tormentatore non si è accorto della tua intrusione, quindi potrai benissimo coglierlo di sorpresa. Spalanchi la porta della cabina di pilotaggio e vedi che i due piloti sono legati. Al posto di comando c'è un pazzoide dai capelli irsuti, il cui sorriso soddisfatto si trasforma in un'espressione sbalordita appena ti vede. Senza lasciargli il tempo di reagire ti getti su di lui.

Tormentatore	Abilità 8	Resistenza 9

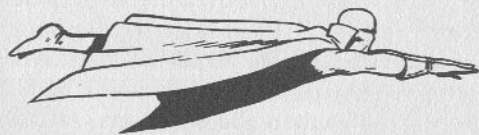
Se riesci a sconfiggerlo in meno di dieci assalti vai al **346**, altrimenti vai al **376**.

85

Nell'istante in cui entri nel cimitero il cielo si riempie di nubi, rendendo l'atmosfera ancora più tenebrosa. Improvvisamente un rumore proveniente da destra attira la tua attenzione: viene da una tomba scavata di recente. Ti avvicini per ispezionarla meglio, e all'improvviso vedi che la terra che la ricopre si muove. Qualcosa sta cercando di venir fuori! Pian piano vedi emergere una mano, e subito dopo una forma gigantesca si alza in piedi, lasciandoti esterrefatto. Riconosci la creatura: si tratta dello Spettro, il mostro che non conosce la morte, che hai già avuto occasione di incontrare. Ma perché mai è stato seppellito in una tomba ordinaria? Probabilmente è stato qualche idiota che non ha creduto alla sua storia. Ad ogni modo una cosa è sicura: non è il caso che si rimetta all'opera per devastare Titan City. Ora è meglio lasciar perdere i ragionamenti e passare all'azione, perché il mostro si sta dirigendo verso di te, con le sue lunghe mani che terminano con dei pericolosissimi artigli. Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **332**. Con lo *Psico-Potere* vai al **422**. Col *Dardo Energetico* vai al **352**. Con la *Forza Multipla* vai al **373**.

86

La metropolitana si ferma alla stazione di Grimm. Qui scendi per recarti in ufficio e tenti di raggiungere la tua scrivania senza dare nell'occhio, ma appena oltrepassi la porta dell'ufficio ti giunge la voce tonante di Jonah Whyte che grida: «Lafayette! Venga qui. *Immediatamente*!» Ti rechi nel suo ufficio borbottando qualche parola di scusa per giustificare l'ormai abituale ritardo, ma lui ti interrompe dicendo: «Ne ho abbastanza. Cosa pensa che si faccia qui? La carità? O ritiene che dobbiamo esserle grati per averci onorato della sua presenza? È molto gentile da parte sua essersi degnato di venire a farci visita. Voglio aggiungere una cosa. Siccome oggi mi sento buono potrà avere

tutto il giorno libero. Non retribuito, s'intende. E se domani non sarà il primo ad arrivare potrà cominciare a cercarsi un altro lavoro!» A testa bassa esci dal suo ufficio. Come potresti spiegargli ciò che ti è capitato? Ma ormai sei stato sospeso e non ti resta che decidere dove andare. Se intendi trascorrere la giornata a Wysneyland, il parco dei divertimenti, vai al **15**; se preferisci fare delle compere in centro vai al **202**.

87

Ti lanci verso l'aereo, e nel momento in cui sta cominciando a decollare riesci a salire sul bordo di un'ala e ad entrare da una delle porte d'emergenza. La riunione è già cominciata, e si tiene in una sala appositamente adibita per la conferenza. Il tuo arrivo non è passato inosservato: impressionati dalla tua improvvisa apparizione i sei delegati si alzano in piedi, tutti tranne uno. «Ritiratevi» grida quest'ultimo con una profonda voce elettronica. «Questo gracile visitatore non è all'altezza del Cyborg Titanium!» Gli altri rimangono ad osservare, mentre la gigantesca creatura calva avanza verso di te. Metà uomo e metà robot, ha delle possenti braccia elettrocomandate, ed una luce rossastra si accende a intermittenza nei due occhialini che fungono da occhi. Possiedi un Blocca-Circuiti? In questo caso vai al **411**, altrimenti combatti il capo di M.O.R.T.E.!

Cyborg Titanium	Abilità 18	Resistenza 20

Dopo il terzo assalto vai al **136**.

88

Un noto gruppo di furfanti, conosciuti con il nome di Alchimisti, sta preparando una serie di rapine ad alcuni istituti bancari. Il primo colpo verrà fatto alla Banca Cleveland alle quattro del mattino, e il successivo in una filiale della stessa banca che si trova all'angolo tra la 128° Strada e la 10° Avenue.

89

Percorri tutto il corridoio alla ricerca di un estintore, ma non ne vedi nessuno. Finalmente riesci a trovarlo in una stanza vuota e lo porti al laboratorio. Togli la sicura e lo punti verso la bottiglia in ebollizione, ma non succede nulla! Leggendo le istruzioni ti rendi conto che l'estintore è fuori uso. Lo getti via e provi a cercarne uno funzionante al piano di sotto, ma una volta tornato al laboratorio trovi il professor Murdock che ti aspetta con un sorriso raggiante. «Guarda» dice, «la temperatura si sta abbassando. Il pericolo è passato». Infatti il liquido della bottiglia ha smesso di bollire e sembra raffreddarsi. Ormai non c'è più alcun rischio, quindi lasci l'edificio per dirigerti tranquillamente verso casa. Vai al **18**.

90

I trampolini si trovano lungo un muro della Casa dei Divertimenti. Invogliato dagli altri cominci a saltare sempre più in alto. A prima vista i trampolini sembrano solidi e del tutto normali, ma saltando noti qualcosa di sospetto: si tratta di una porta, praticamente invisibile dal basso. Continui a saltare in aria e riesci a raggiungere la nicchia che sta davanti all'entrata, ed aggrappandoti a delle sbarre situate accanto alla porta riesci ad aprirla. Entri e ti trovi in una stanza di piccole dimensioni nella quale, dietro un pannello di controllo, puoi vedere una sagoma. La tua intuizione era esatta. Si tratta del Buffone Scarlatto, il

gangster che indossa un costume rosso, ricercato dalla polizia per le sue numerose rapine a mano armata. Vedendoti il criminale sfodera un sorriso diabolico. Devi attaccare.

Buffone Scarlatto Abilità 9 Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al **74**.

91

Non trovi nulla nei cespugli, e ritieni che sia meglio passare il caso alla polizia. Vai al **73**.

92

Tenendo prudentemente d'occhio il leone cerchi il Vaporizzatore nella Cintura degli Accessori, e fai in modo da simulare l'odore della gazzella. Appena lo sente, il leone comincia ad annusare: è ansioso di catturare la preda. Allora getti il marchingegno dentro la gabbia e il leone si dimentica di te, come pure degli ordini ricevuti. Il direttore, avendo visto come ti sei facilmente sbarazzato della bestia, si arrende senza fare storie. Lo riporti dunque nella piccola stanza e ti metti a frugare tra le sue carte. Una pagina in particolare desta il tuo interesse: è un messaggio di M.O.R.T.E. La nota dice: «La parola d'ordine è *Mercurio*. Il messaggio deve essere memorizzato e distrutto». Ora vai al **433**.

93

Ti dirigi con l'assassino verso il distretto di polizia, ma strada facendo Bronski cerca di convincerti a non lasciarlo in mano agli agenti. Ti dimostra le sue buone intenzioni dandoti delle informazioni utili. Sembra che il Serpente sia stato lasciato dalla sua amichetta, Lola Manche, l'attrice famosa per la sua affermazione: «Non voglio essere una star, voglio essere una ragazza qualunque». I suoi camerini sono sempre molto sobri, ed ora ha deciso di mettere fine alla brutta vita che faceva in compagnia del Serpente. Lui, comunque, ha giurato di riaverla, con le buone o con le cattive. È chiaro che non hai intenzione di scendere a patti con questo criminale e, giunto alla polizia, lo consegni agli agenti. Guadagni 1 punto di Fortuna per le informazioni e 1 punto Eroe per la cattura. Ora vai al **67**.

94

Devi fare qualche compera e ti rechi al centro commerciale di Schuter Mall, situato in periferia. È un posto enorme, con centinaia di negozi di tutti i generi. Vuoi andare in farmacia (vai al **313**), al supermercato (vai al **160**) o al negozio di computer (vai al **264**)?

95

Mentre cerchi di riprenderti, lo squalo sfreccia verso il ragazzo e lo intrappola nelle sue mortali mascelle. Le grida del giovane si trasformano in un gorgoglio indistinto, finché cessano quando viene tirato sott'acqua. Tutto ciò che ora rimane di lui è una rossa macchia di sangue. Come gli altri testimoni osservi inorridito lo squalo che riappare in superficie per sparire al largo. Una volta tornato sulla spiaggia passi silenziosamente in mezzo alla folla, ferito e amareggiato. Il silenzio è rotto soltanto dalle grida della madre, che piange disperatamente. Cosa puoi fare ormai? Entri in una cabina per riprendere le tue sembianze normali, e quando sei sicuro di non essere visto lasci la spiaggia per incamminarti verso casa. Vai al **18**.

96

Ci vorrà molto tempo per ispezionare accuratamente l'enorme battello, ma devi pure cominciare da qualche parte. Cominci dalla sala macchine (vai al **27**) o dagli alloggi del capitano (vai al **164**)?

97

Arrivi alla Piscina Stanley e il guardiano ti conduce immediatamente nella sala dove si trova la grande vasca. Rimani a bocca aperta quando vedi cos'è successo: la piscina è gelata e i nuotatori, che rabbrividiscono per il freddo, stanno osservando increduli il blocco di ghiaccio che solo pochi istanti fa era un innocuo ammasso d'acqua. Purtroppo due ragazze non sono riuscite a uscire e, imprigionate dal ghiaccio, rischiano di morire congelate. Le loro grida si fanno sempre più flebili. Devi usare i tuoi poteri in fretta per tentare di salvarle. Con lo *Psico-Potere* vai al **389**. Con il *Dardo Energetico* vai al **307**. Con la *Forza Multipla* vai al **338**. Con l'*ATA* vai al **231**.

98

Nel momento in cui stai per uscire dalla banca senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. È un messaggio di Jerry Grass, che con una voce elettronica pronuncia poche parole: «Aeroporto Parker». Se decidi di dirigerti immediatamente laggiù, vai al **410**. Se invece non hai ancora finito con gli Alchimisti puoi prendere un'altra direzione. In questo caso sottrai il numero dell'Avenue dal numero della Strada e recati al paragrafo risultante.

99

Ti apri un varco tra la folla, che si accalca attorno all'uomo e alla donna che discutono animatamente. L'uomo minaccia di strangolare il cane se la donna non pulisce immediatamente quella sporcizia. Gli astanti cominciano a fare commenti. «Cosa farebbe lei se il mio cane avesse fatto lo stesso davanti alla sua porta?» esclama un uomo tutto rosso per l'indignazione. «E cosa doveva fare quel povero cane? È compito della Nettezza Urbana tenere le strade pulite» ribatte uno studente con tono fermo. «Al giorno d'oggi un cane non può starsene tranquillo né per la strada

né nelle fogne» grida un altro spettatore. E un altro ancora aggiunge: «È quella grassona che dovrebbe essere strangolata, non il cane!» Ti accorgi di non essere il solo a cercare di placare la lite; ci sono altre tre persone che tentano di minimizzare l'accaduto, ma senza successo. Improvvisamente la folla ondeggia e tu ricevi un doloroso calcio alla coscia. Cadi a terra con la gamba dolorante. Fortunatamente il suono di una sirena della polizia mette fine alla lite e tre agenti in uniforme scura disperdono la folla. Uno di loro ti aiuta ad alzarti e ti dà un'occhiata alla gamba. Ti fa male, ma non è rotta; il peggio è che sei caduto proprio sull'oggetto della disputa! Perdi 1 punto di Resistenza per la contusione. Vuoi andare a casa a cambiarti (vai al **63**) o vuoi fermarti a parlare con gli agenti (vai al **305**)?

100

La birreria in cui sei entrato non è mai stata così frequentata. La visita del Presidente ha provocato una grande eccitazione, e nella strada si è riversata una massa di gente di tutti i tipi. Ti siedi a un tavolo, accanto a un uomo che indossa un cappotto marrone scuro e ben presto vi mettete a parlare. Costui è ubriaco fradicio e parla più del dovuto. Sembra conoscere bene l'ambiente dei bassifondi e si

lascia sfuggire qualche informazione: pare che l'Orca Marina sia stata vista al porto... L'uomo sa perché questa temibile creatura è giunta a Titan City: vuole vendicarsi di colui che anni fa l'aveva sconfitta. E tu sai bene chi è stato: sei stato proprio tu! Ti ricordi tutto alla perfezione: un aspro combattimento contro l'enorme mostro acquatico che ora non deve assolutamente tornare in città. Ti riprometti di dare un'occhiata al porto appena sarà possibile. Ora vai al **157**.

101

Non c'è nulla che faccia al caso tuo tranne un bidone della spazzatura. Sollevi il coperchio e lo usi come scudo, mentre oltrepassi la porta ed avanzi prudentemente. Vai al **24**.

102

Quando arrivi la polizia è già sul posto, e si occupa di tenere la gente lontano dalla macchina distrutta. Con gli occhi pieni d'orrore assisti ai tentativi disperati del guidatore e del passeggero che cercano di aprire le portiere. Purtroppo sono bloccate e l'incendio si estende rapidamente. Corri dietro l'angolo per trasformarti nel Falco d'Argento (vai al **23**) o aspetti un po' per vedere cosa fa la polizia (vai al **229**)?

103

Ora che hai lasciato Wysneyland dove vuoi andare? Ti incammini verso il centro per fare delle compere (vai al **202**) o preferisci tornare a casa (vai al **327**)? Se torni a casa puoi riposare e guadagnare 6 punti di Resistenza, ma se preferisci rinunciare a rimetterti in forze puoi sempre comprare un biglietto per il famoso spettacolo *Ratti* (ammesso che lo trovi), e trascorrere la serata a teatro (vai al **43**).

104

Sotto le spoglie del Falco d'Argento arrivi sul posto. Un agente di polizia ti vede e ti fa largo tra la folla, che riconoscendoti apre un varco al tuo passaggio. Non tardate ad arrivare presso il corpo inerte di un uomo, una persona benestante, a giudicare dai suoi vestiti eleganti. Accanto a lui c'è una lussuosa valigetta di cuoio, e mentre la polizia disperde la folla puoi sia esaminare il corpo dell'uomo (vai al **318**) sia la valigetta (vai al **211**). Se invece vuoi dare un'occhiata ai cespugli lì intorno vai al **54**.

105

Ti concentri servendoti del tuo speciale potere, e cerchi di sottomettere alla tua volontà i cani che si trovano dietro la porta. Quelli smettono di abbaiare furiosamente e, quando sembrano essersi calmati del tutto, apri la porta ed entri prudentemente nel laboratorio. Tenta la Fortuna. Se sei fortunato vai al **401**; se sei sfortunato vai al **213**.

106

Ti lanci all'inseguimento del borsaiolo e guadagni un po' di terreno, ma quando stai per raggiungerlo senti il segnale di partenza della metropolitana. Il borsaiolo approfitta dell'occasione e salta sul vagone proprio mentre le porte si chiudono dietro di lui. Ti è scappato! Non puoi far nulla senza rivelare la tua identità di Falco d'Argento.
Vai all'**86**.

107

Il pensiero del raduno organizzato da M.O.R.T.E. ti martella continuamente in testa. Pensi che sarà utile avere un colloquio col colonnello Sanders, che comanda la base militare della città. Potrebbe avere qualche novità sul raduno o comunque potrete confrontare le vostre informazioni. Ti dirigi verso la base militare (vai al **342**) o verso la Piscina Stanley, in seguito alla precedente chiamata dell'Orologio Anticrimine (vai al **97**)?

108

Una nuova minaccia incombe sulla città, poiché i legali di Richard Rich lo hanno appena tirato fuori di galera nonostante l'imputazione di omicidio premeditato. Rich è un eccentrico milionario che possiede già tutto quanto si possa ottenere col denaro, ed ora si è messo ad uccidere vittime innocenti soltanto per godere della loro paura.

Risiede in un lussuoso appartamento in un attico della 58ª Strada, al numero 113.

109

Neppure impegnando tutte le tue forze riuscirai a sconfiggere la Mummia. Comunque, quando la sua Resistenza sarà ridotta a 4, potrai gettarla in una delle casse che richiuderai prontamente col coperchio. Puoi catturarla ma non ucciderla. Ora porta a termine il combattimento.

Mummia	Abilità 10	Resistenza 10

Se riesci a catturarla vai al **2**.

110

Ti avvicini al suo orecchio e con aria complice pronunci la parola d'ordine. «Cosa?» chiede con aria interrogativa. «Parla un po' più forte!» Ripeti la parola ad alta voce e questa volta ti guarda dalla testa ai piedi con aria diffidente, come se fossi scemo. Alla fine corruga le sopracciglia e dice: «Sei pazzo? Stai attento che chiamo la polizia!» Pensi che abbia davvero intenzione di fare ciò che ha detto, quindi decidi di dare un'occhiata in giro. Vai al **199**.

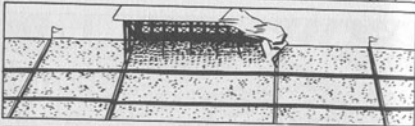
111

Riprendi le sembianze normali e ti affretti verso l'ufficio. Sei di nuovo in ritardo! Svolti l'angolo di Clark Street e ti fermi un attimo davanti ai magazzini Harrolds. Ti è venuta un'idea: potresti comprare un regalo per il capo in modo da farti scusare per il ritardo. Ma così farai ancora più tardi... Ne vale la pena? Se decidi di entrare a scegliere un regalo adatto alla circostanza vai al **429**. Se intendi recarti al lavoro il più presto possibile vai al **301**.

112

La polizia e gli impiegati della banca tacciono improvvisamente quando ti vedono entrare. Desideri interrogare il Direttore Generale (vai al **420**), l'ispettore di polizia che si occupa del caso (vai al **323**) o l'agente addetto alla sicurezza (vai al **259**)?

113

Sulla strada verso casa ti accorgi che qualcuno ti sta seguendo. Incuriosito, prosegui ad andatura normale finché non arrivi ad un angolo. Qui ti nascondi dietro una porta e attendi. Come supponevi l'uomo arriva dopo qualche istante e si ferma perplesso, grattandosi la testa. Gli balzi addosso e lo immobilizzi, poi gli chiedi perché ti sta seguendo. Sta tremando di paura e senza far storie ti racconta che il suo capo, il Ragno, un noto malvivente, lo ha mandato a pedinarti. È talmente terrorizzato che ti dà anche altre informazioni utili: ha sentito che uno degli

agenti di Vlad Utosh si recherà alla mostra degli elettrodomestici del futuro. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. Liberi l'uomo dicendogli di riferire al Ragno che ora sarai tu a pedinare lui, dopo di che la spia si mette a correre a più non posso. Pensando a ciò che hai appena appreso riprendi il cammino verso casa, e una volta arrivato ti concedi un po' di riposo guardando la televisione. Guadagni 6 punti di Resistenza. Vai al **215**.

114

Giunto allo stadio compri un biglietto per la partita, che si prospetta davvero appassionante in quanto entrambe le squadre giocano ad alti livelli. Speri che le Tigri abbiano la meglio, e sei ansioso di vedere come se la caverà Gordon, un giocatore acquistato da poco per il quale è stata pagata una somma favolosa. Tuttavia nessuna delle squadre riesce a portarsi in vantaggio, e il primo tempo della partita finisce in pareggio per un punto segnato dai Moicani all'ultimo minuto. Il secondo tempo inizia con un favoloso contrattacco e Gordon riesce a segnare. Ma improvvisamente le grida d'incoraggiamento dei tifosi si trasformano in esclamazioni di terrore: una parte della tribuna sta per crollare! Ti allontani per tornare sotto le spoglie del Falco d'Argento, e ti infili sotto la gradinata per vedere cosa sta succedendo. Sei veramente sorpreso: contrariamente a ciò che pensavi il crollo non è causato da una cattiva manutenzione delle strutture. Ti trovi invece davanti ad un'enorme creatura, dalla pelle simile a quella dei serpenti, che scuote due travi gemendo sotto lo sforzo. Appena ti vede emette un feroce ruggito e dice: «MISERABILE OMICIATTOLO! A COSA POTRANNO SERVIRE LE TUE DEBOLI FORZE CONTRO LA POTENZA DEL DISTRUTTORE? DOVRANNO PERIRE IN MOLTI PRIMA CHE LA MIA FURIA SIA PLACATA». La creatura continua a spingere e questa volta una crepa

si apre nella struttura di cemento armato. Farai meglio a reagire in fretta. Se possiedi la *Forza Multipla* vai al **315**. Con lo *Psico-Potere* vai al **384**. Col *Dardo Energetico* vai al **22**. Con l'*ATA* vai al **163**.

115

Trovi una tuta da lavoro e ti unisci agli scaricatori che stanno portando il carico di tre aerei nell'aviorimessa. Non c'è nulla di sospetto nell'atteggiamento del personale o nel carico, come pensavi. Infatti secondo le tue supposizioni non dovrebbe accadere nulla di particolare, almeno per il momento. Per che ora è prevista la riunione? Somma quest'ora alla data di oggi e aggiungi il risultato al numero di questo paragrafo. Poi recati al paragrafo ottenuto, e se la situazione in cui ti trovi non ha senso vai al **220**.

116

Voli verso l'Androide, lo afferri e lo porti sul tetto dell'edificio, dove lo lasci libero. Si accascia al suolo e si mette a tremare per lo spavento. A questo punto ti metti alla ricerca di Vlad Utosh sorvolando la zona, ma non vedendolo torni al padiglione. È l'ora di chiusura, e tutte le strade sono deserte. Ne approfitti per frugare tra le carte di Utosh, in cerca di qualche indicazione. C'è qualcosa di interessante: si tratta di una lettera dell'amministrazione dell'Aeroporto Parker che conferma una prenotazione. Trovi anche un piccolo marchingegno che assomiglia a una penna, su cui c'è scritto «Blocca-Circuiti». Pensando che possa essere utile lo porti con te. Guadagni 4 punti Eroe per aver sconfitto l'Androide, quindi, a missione conclusa, lasci il Palazzo Trottola. Vai al **75**.

117

Il camerino presenta segni recenti di lotta. C'è un disordine indescrivibile: i costumi di scena sono sparpagliati per terra assieme ai cosmetici e a tutto ciò che serve per il trucco. Evidentemente il rapitore e la sua vittima devono aver lottato a lungo. Ma dove si trovano ora? La finestra aperta fornisce un indizio, e seguendo le tracce dei due arrivi al parcheggio del teatro. Improvvisamente senti uno stridio di gomme sull'asfalto: il Serpente sta scappando con la sua vittima, ed ora è impossibile catturarlo! Riprendi le sembianze normali e ti metti in cammino verso casa. Vai al **79**.

118

L'informazione era esatta. Infatti, arrivato all'incrocio, vedi che all'interno della banca c'è una grande agitazione. Non c'è la polizia, quindi ti avvicini ai vetri per vedere cosa sta succedendo. Due uomini con dei camici bianchi da laboratorio stanno frugando nella cassa, e riempiono un sacco postale con il denaro. Un terzo tiene in mano delle fiale ed una siringa, pronto ad iniettare il liquido al cassiere o ai clienti che sono stati legati in un angolo. I tre banditi portano delle maschere di plastica che conferiscono loro l'aspetto di vecchi professori. Sono gli *Alchimisti*! Senza dubbio le fiale contengono qualcuno dei loro micidiali intrugli. Fai irruzione nella banca e aggredisci uno dei malviventi (vai al **437**) o aspetti che escano dalla banca per coglierli di sorpresa (vai al **309**)?

119

Uscendo dalla biblioteca vieni accolto dalla folla con un caloroso applauso. La lotta è stata dura, ma sei riuscito a sconfiggere la mostruosa creatura. Guadagni 5 punti Eroe per la vittoria. Ora vai al **319**.

120

Combatti separatamente i cani che rimangono.

	Abilità	Resistenza
1° Cane Ionico	7	5
2° Cane Ionico	6	5
3° Cane Ionico	7	6
4° Cane Ionico	7	7

Ogni volta che un Cane Ionico ti colpisce tira un dado. Se fai:

1, 2 o 3 Il cane ti graffia seriamente e ti fa perdere 2 punti di Resistenza.

4 o 5 Il cane ti manda a sbattere contro il muro e ti fa perdere 2 punti di Resistenza e 1 punto di Forza d'Attacco per il prossimo assalto.

6 Il cane ti morde. Tenta la Fortuna: se sei fortunato perdi 3 punti di Resistenza; se sei sfortunato il morso è fatale.

Se sconfiggi i cani vai al **350**.

121

Seguendo il consiglio che ti è stato dato assumi le sembianze del Falco d'Argento e sali precipitosamente la scala di emergenza che porta sul tetto dell'hotel. Arrivi proprio mentre la macchina del Presidente passa nella strada sottostante. Nello stesso momento vedi che c'è un uomo sul lato opposto del tetto. Ha un ginocchio a terra e sta regolando il mirino di una carabina di precisione. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **236**. Con il *Dardo Energetico* vai al **57**. Con lo *Psico-Potere* vai al **177**. Con l'*ATA* vai al **194**.

122

Una folla di ammiratori delusi si accalca nel parco di Addison Square. Il concerto di stasera è stato annullato a causa di una dermatite facciale di Georgie Boy. A questo punto decidi di tornare a casa per riposarti, e guadagni 6 punti di Resistenza. L'indomani non devi recarti al lavoro. Vuoi andare alla 7° Avenue per assistere all'arrivo del Presidente (vai al **21**) o preferisci visitare la mostra degli elettrodomestici del futuro che si tiene in questi giorni a Palazzo Trottola (vai al **425**)?

123

Magnifico colpo! Il raggio colpisce lo squalo e lo fa esplodere, proiettando in aria brandelli di carne che si sparpagliano ovunque, in acqua e sulla spiaggia. Gli astanti sono disgustati e molti di loro sono stati insudiciati dai resti dell'animale. «Ci mancava solo questo imbecille di un Falco per creare un tale scompiglio. Bleah! È nauseante! Che motivo aveva di massacrare quel povero animale? Non aveva niente di meglio da fare?» Rimani a bocca aperta. Cos'hanno da ridire tutte queste persone? Hai appena salvato il ragazzo da una morte sicura! A testa

bassa lasci la spiaggia e riprendi le tue sembianze normali, poi ti incammini verso casa andando al **18**.

124

Porti la Gatta Tigre al distretto di polizia e guadagni 2 punti Eroe per la cattura. L'agente di servizio, intanto, sta cercando di capire cosa c'è scritto su un foglietto che una vecchietta ha appena portato, ritenendola una cosa importante. Speri sempre di trovare qualche indizio utile, quindi chiedi al poliziotto di farti dare un'occhiata al foglietto e non senza difficoltà riesci a decifrare un messaggio: «Fate attenzione al segno della Tarantola: un bossolo metallico con sopra incisa una T». È un'informazione importante che ti fa guadagnare 2 punti di Fortuna. Se nel corso dell'avventura ti capita di ricollegare qualche misfatto alla Tarantola, aggiungi 60 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo corrispondente. Ora vai al **67**.

125

Lasci i Laboratori Murdock per tornare in città. Camminando lungo la Danver Street vedi un gruppo di persone che fanno capannello davanti a una vetrina. Ti unisci a loro e capisci subito cosa stanno guardando: si tratta di una televisione che trasmette un notiziario-flash. Non riesci a sentire cosa sta dicendo l'annunciatore, ma riesci a riconoscere la faccia che appare dallo schermo: è Giorgio Schulz, meglio conosciuto come l'Avvelenatore. Come mai? Che sia stato rimesso in libertà? Sarebbe meglio andare al distretto per accertarsene... *bip bip bip*! È l'Orologio Anticrimine. Ci mancava anche questa! Lo avvicini all'orecchio per sentire il messaggio: «PISCINA STANLEY». E adesso cosa devi fare? Ti incammini verso il distretto di polizia (vai al **412**) o verso la piscina di Stanley (vai al **97**)?

126

L'uomo ti conduce in un vicolo appartato, e ti dice: «Falco, amico mio... mi chiamo Flanagan Faccia di Ratto... Non ho molto tempo... Tieni, leggi questo. A presto». Prendi il messaggio che ti fa scivolare in mano e lo leggi: «Ci sarà un attentato contro il Presidente durante la sua visita a Titan City. Un finto killer si troverà tra la folla, ma il vero assassino sparerà dal tetto del Regent Hotel». È una notizia importantissima che ti fa guadagnare 1 punto di Fortuna. Quando verrà annunciato l'arrivo del Presidente aggiungi 100 al numero del paragrafo in cui ti troverai, e recati al paragrafo risultante per catturare il vero killer. Sembra che Faccia di Ratto stia cercando di vendicarsi di qualcuno... comunque ora è meglio andare al lavoro.
Vai al **435**.

127

Il Buffone Scarlatto, un criminale con uno strano senso dell'umorismo che si diverte a giocare tiri mancini a vittime innocenti, ha cambiato casa e gli è tornata voglia di rimettersi all'opera. Quando ti trovi nei paraggi della sua nuova abitazione, e ti viene data l'opportunità di cercarlo, sottrai 50 dal numero del paragrafo in cui ricevi le informazioni e recati al paragrafo risultante.

128

I malviventi non ti notano, quindi riesci ad allontanare il ragazzo e sua madre. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **172**. Con l'*ATA* vai al **210**. Il *Dardo Energetico* non può essere usato perché ci sono troppi passanti, quindi se non hai la *Forza Multipla* o l'*ATA* vai al **243**.

129

Seguendo le istruzioni giungi nella zona industriale della città, un posto davvero desolato, e ti rechi al macello. Ti sembra strano che un essere maligno come la Regina del Ghiaccio abbia scelto questo posto come rifugio, ma appena oltrepassi la porta che conduce nella zona di refrigerazione cominci a comprenderne la ragione. Prudentemente penetri nella stanza, e un freddo glaciale ti investe mentre ti aggiri attorno a degli enormi buoi congelati appesi con dei ganci al soffitto della sala. Improvvisamente una voce femminile alle tue spalle ti fa sussultare: «E così il Falco d'Argento è venuto a farmi visita! Non avrei mai pensato che ti saresti spinto fin qui. Ne sono onorata! E adesso accetta questo dono di benvenuto!» Ti volti bruscamente e vedi la Regina del Ghiaccio, col suo vestito argenteo che brilla nell'oscurità. I suoi lunghi capelli biondo-platino le coprono parzialmente il volto mentre afferra un bue e lo spinge violentemente verso di te. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **436**. Con l'*ATA* vai al **182**. Con lo *Psico-Potere* vai al **52**. Col *Dardo Energetico* vai al **12**.

130

Appena pronunci la parola d'ordine drizza le orecchie, poi ti fa segno di seguirlo in una stanza piena di vapore che si trova sul retro della lavanderia. Sposta un cesto della biancheria, sotto il quale appare una botola segreta. La apre e ti fa scendere assieme a lui in una stanza di piccole

dimensioni. C'è una sola porta socchiusa, dietro la quale si intravedono delle luci e si odono delle voci. Vai al **298**.

131

Quando anche la polizia viene a darti una mano il Distruttore rabbrividisce, ed emettendo un rauco mugolio si trasforma sotto i vostri occhi. È steso al suolo e si è notevolmente rimpicciolito, assumendo le sembianze di un uomo. Lo riconosci. Il Distruttore non è altro che Illya Karpov, un agente di M.O.R.T.E. Guadagni 5 punti Eroe per la magnifica azione e vai al **40**.

132

Il numero uscito rappresenta il numero di Cani Ionici che sono scappati dal laboratorio, e che ora stanno seminando il terrore ringhiando ferocemente. Chiudi immediatamente la porta. È tuo dovere impedire che qualcuno venga morsicato. Purtroppo in questo caso i tuoi poteri non ti sono di nessun aiuto. Vai all'**82** per combattere contro i cani che sono riusciti a scappare. Se sono meno di quattro e se riesci a sconfiggerli, torna al **120** (non dimenticare il numero di questo paragrafo) per affrontare i cani che sono rimasti nel laboratorio.

133

Salti dietro al banco e ti trasformi nel Falco d'Argento. Dovrai stare attento a non avvicinarti troppo ai Guerrieri del Fuoco, altrimenti le loro fiamme ti bruceranno. Forse la tua presenza basterà ad impaurirli... Avanzi con decisione e ordini di smettere di fare stupidaggini, e di uscire immediatamente dal magazzino. In risposta si mettono a ridere. Non è esattamente quello che pensavi, quindi l'unica cosa che ti resta da fare è combattere.

	Abilità	Resistenza
1° Guerriero del Fuoco	7	6
2° Guerriero del Fuoco	6	6
3° Guerriero del Fuoco	7	5
4° Guerriero del Fuoco	7	5

Affrontali separatamente. Ogni volta che vieni colpito lancia un dado. Se il numero uscito è 1 o 2 sei stato scottato e perdi un ulteriore punto di Resistenza. Se riesci a sconfiggerli tutti vai al **380**.

134

Tua zia abita a Cockney Green, un grazioso sobborgo che si trova ad est del centro della città. L'autobus ti lascia nei pressi del cimitero, a cinque minuti di strada dalla sua abitazione. Vuoi fare il giro del cimitero (vai al **219**) o preferisci accorciare la strada attraversandolo (vai all'**85**)?

135

Due guardiani passano davanti all'ufficio del direttore che dice: «Ah, Abdul Aziz e Mustafa Karim. Uno di voi potrebbe essere così gentile da accompagnare il nostro ospite a visitare il museo?» I due uomini si mettono volentieri a tua disposizione. «Abdul, vuoi farlo tu?» Il guardiano abbozza un inchino e ti guida lungo le sale del museo. Ci sono dei tesori veramente magnifici e Abdul te li

descrive accuratamente, dando interessanti spiegazioni sulla vita e sull'età dei Faraoni. Tutto sembra essere intatto. Giungete infine alla sala grande dove sono esposte le maggiori attrazioni del museo. Vai al **240**.

136

Ad un tratto dei raggi di luce gli balenano fuori dagli occhi e ti colpiscono al petto. L'impatto è violento, e vieni proiettato contro il muro. Il Cyborg ti sferra una serie di violenti colpi con i suoi pugni al titanio, e i tuoi sforzi per resistergli sono vani. È troppo forte. L'ultima cosa che ricordi sono le sue dita metalliche che ti stringono il collo...

137

Afferri la portiera e la fai scivolare fuori dai perni, poi metti in salvo i passeggeri. Quello che sta seduto dietro è un uomo di mezza età che indossa un cappotto col collo di pelliccia, e porta al braccio un orologio d'argento massiccio che deve valere un sacco di soldi. È sotto shock, e mentre lo porti fuori dalla vettura comincia a delirare: «Il raduno di M.O.R.T.E... Devo andare alla riunione... Di fronte al numero 35... Devo ricordarmelo...» Lo porti nell'ambulanza perché si prendano cura di lui. Hai fatto appena in tempo: in questo preciso istante il fuoco raggiunge il serbatoio e la vettura esplode. Ora che hai fatto il tuo dovere puoi riprendere le tue sembianze abituali per tornare in ufficio. Guadagni 2 punti Eroe per questa azione di coraggio. Vai al **398**.

138

Un uomo si occupa della giovane donna, e un altro è andato a telefonare all'ospedale. «Cosa sta succedendo?» esclama. «Da dove può essere arrivata una simile creatura? Non ne ho mai vista una così se non nei miei *incubi*! Ah, è tutta colpa della tecnica. Inventano solo terribili armi spaziali e mostri terrestri! Certe volte sono contento quando penso che non vivrò ancora per molto. Comunque, Falco, ti ringrazio per averci salvato. Noi tutti ti dobbiamo la vita». Guadagni 2 punti Eroe per aver sconfitto la bestiaccia. Non sai ancora da dove sia venuta, a meno che l'uomo non ti abbia fornito una chiave. Se vuoi recarti a un certo indirizzo aggiungi il numero della via a questo paragrafo per arrivarci. Altrimenti vai al **71**.

139

Richard Rich ha impugnato un coltello con una lunga lama d'argento, e i suoi due scagnozzi fanno lo stesso. Affronta queste due guardie del corpo una per volta.

1ª Guardia del Corpo	Abilità 8	Resistenza 9
2ª Guardia del Corpo	Abilità 7	Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerle devi occuparti di Richard Rich.

Richard Rich	Abilità 9	Resistenza 8

Se riesci a catturare i tre li porti alla polizia e guadagni 3 punti Eroe. Poi vai al **73**.

140

Knox giace al suolo, privo di sensi, e tu ne approfitti per dare un'occhiata al reattore. Dai tubi di raffreddamento provengono dei sibili, ed improvvisamente uno esplode, proiettando dei getti di vapore surriscaldato in direzione di un gruppo di ingegneri. Alcuni riescono a mettersi in salvo, ma quattro muoiono sul colpo. In questo caso non

guadagni nessun punto Eroe, anche se gli scienziati ti sono molti grati per aver evitato un disastro ben maggiore. In segno di ringraziamento ti regalano un marchingegno a forma di penna. «Falco, accetta questo dono da parte nostra» dice il direttore dei Laboratori. «È stato realizzato da uno dei ricercatori durante il suo tempo libero. Si tratta di un Blocca-Circuiti. È ancora allo stato sperimentale, ma sembra che funzioni bene. So che spesso ti capita di affrontare mostri meccanici, quindi questo apparecchio potrà servirti per mettere fuori uso i loro circuiti. So anche che sei alla ricerca di Vlad Utosh, che senza dubbio è un avversario potente. Con questo avrai maggiori probabilità di vincerlo». Ringrazi calorosamente il direttore per il suo dono: senza dubbio ti sarà molto utile. Vai al **125**.

141

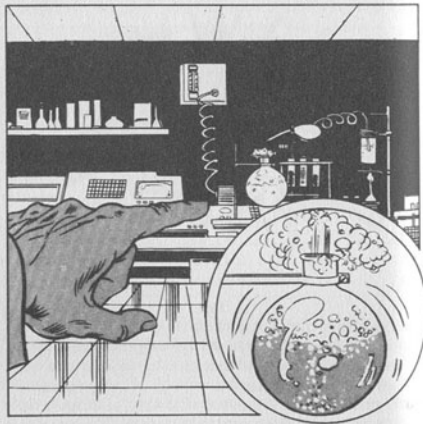
Se questo nome ti dice qualcosa, senza dubbio hai anche un numero di telefono a sette cifre. Somma le cifre che lo compongono e recati al paragrafo risultante.

142

Ordini al Dottor Macabro di arrendersi. È sorpreso di vederti, e quando si accorge che stai dirigendo il tuo *Dardo Energetico* verso una delle sue mostruose creature grida: «NO! Non hai il diritto di distruggere le mie creazioni!» Afferra una bottiglia e la lancia verso di te, ma senza colpirti. Allora fai partire un *Dardo Energetico* a bassa

potenza e colpisci il quadrumane, che geme di dolore. Il Dottor Macabro emette un grido e si nasconde la testa tra le mani. È disperato, e si arrende senza opporre resistenza. Conducendo fuori dal negozio quel gruppo di miserabili ti accorgi che il dottore ha gettato a terra un foglietto di carta cercando di non dare nell'occhio. Lo raccogli e riconoscendo lo stemma di M.O.R.T.E. il tuo sguardo si illumina. Il messaggio dice: «Il luogo del raduno è cambiato. Si terrà alla Baia di Clancey». Dopo aver consegnato il folle dottore alla polizia guadagni 3 punti Eroe. Ora lasci il centro commerciale e vai al **226**.

143

Da dove vuoi cominciare la tua investigazione? Le maggiori attrazioni della Casa dei Divertimenti brulicano di gente, ma forse in questo momento la maggior attrazione sei tu, perché tutti ti guardano con gli occhi spalancati. Ti rechi nella Camera Rotante (vai al **439**), ti dirigi verso i trampolini (vai al **90**) o entri nella Sala degli Specchi (vai al **212**)?

144

Ti trasformi nel Falco d'Argento per andare al Dipartimento di Biochimica. Qui non trovi problemi particolari: pare che tutto sia in ordine, come al solito. Chiedendo informazioni scopri che il professor Murdock è al primo piano e che sta realizzando degli esperimenti sulle aldeidi. Quando entri nel suo laboratorio un intenso profumo ti investe. Il professore ti accoglie con un'espressione di sollievo e dice: «Falco! L'esperimento mi è sfuggito di mano. La temperatura sta salendo troppo rapidamente. Temo di aver causato un disastro!» In un angolo del laboratorio, infatti, un complicato sistema di tubi e di serpentine sta vibrando sotto la forza di un liquido che bolle rumorosamente in una bottiglia. Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **295**, altrimenti vai al **339**.

145

Come farai a fuggire? Cerchi qualcosa di utile tra gli oggetti della Cintura degli Accessori: trovi una Torcia-Laser e ti metti all'opera. Il marchingegno sembra funzionare perfettamente, ma il calore che si diffonde in uno spazio così ridotto ben presto ti fa sudare. La porta metallica ha uno spessore di dieci centimetri, e ci vorrà un bel po' di tempo prima di riuscire ad aprire un varco sufficiente per uscire. Infatti impieghi quattro ore, e quando sei finalmente libero ti prepari ad agire. Perlustrando il sottomarino, che ora sembra totalmente deserto, scopri una sala conferenze dove probabilmente c'è stata la riunione che attendevi, ma non c'è più nessuno! Deluso, esci dal sottomarino e lasci il porto. Vai al **368**.

146

Ti precipiti verso la riva per esaminare la superficie dell'acqua. Grazie allo *Psico-Potere* il tuo sguardo viene immediatamente attirato da una scia. In effetti vedi la

pinna nera di uno squalo che si dirige rapidamente verso un ragazzo rimasto in acqua. Non perdi tempo: il tuo piano è di servirti del tuo speciale potere per rendere più densa l'acqua attorno allo squalo, in modo che sia costretto a rallentare. Riesci nel tuo intento, ma purtroppo la stessa forza che impedisce allo squalo di raggiungere la sua preda tiene bloccato in acqua il ragazzo, a pochi metri dalla bestiaccia. Non ti resta che affrontare lo squalo in una lotta corpo a corpo. Vai al **294**.

147

Appena entri nel negozio, l'uomo del banco dei pegni si mette a tremare come una foglia dietro il bancone. Ti avvicini e, prima che possa gridare il tuo nome, lo afferri e gli metti una mano sulla bocca per farlo tacere. Sta sudando abbondantemente, il suo respiro si fa sempre più affannoso e ti accorgi che sta per svenire. Dev'essere impaurito da qualcosa o da qualcuno. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **68**. Con lo *Psico-Potere* vai al **188**. Altrimenti vai al **14**.

148

Riprendi le tue sembianze abituali e ti allontani, quando ad un tratto senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. È sempre la solita voce, che dice: «Museo delle Antichità Egiziane». Segui l'indicazione e ti rechi al museo (vai al **158**) o preferisci andare a trovare il tuo amico Jerry Grass, visto che abita qui vicino (vai al **38**)?

149

Vedendoti apparire la folla ammutolisce all'istante. Il tuo sguardo sprezzante ha prodotto l'effetto desiderato. I passanti si scambiano qualche occhiata e, presi dalla vergogna, si rimettono in cammino verso i rispettivi posti di lavoro. Ora che la tensione è scomparsa ti rivolgi alla donna e la rimproveri per aver permesso che il suo cane insudiciasse il marciapiede. Hai fatto il tuo dovere, e puoi riprendere le tue sembianze abituali per recarti in ufficio (vai al **341**) o per andare a comprare il giornale (vai al **228**).

150

Prendi accuratamente la mira e lasci partire un *Dardo Energetico*, che colpisce la fiala di veleno facendola esplodere tra le mani dell'Avvelenatore. Gridando dal dolore alza le braccia e tu riesci a catturarlo facilmente.
Vai al **227**.

151

Ti lanci all'inseguimento del furgone, ma ormai è già lontano. Se il tuo potere non è la *Forza Multipla* stai solo perdendo tempo. Con questo potere vai al **414**, altrimenti vai al **428**.

152

Una curiosa diceria sta circolando in città: corre voce che un ragazzo, soprannominato il Cervello, fa dei sogni che generalmente si avverano. Sono solo dicerie, comunque l'identità del ragazzo è nota: si chiama Timoty Grant e abita nella 100ª Strada.

153

Non puoi far altro che seguire con lo sguardo la nuvola scura che si allontana. Il danno ormai è fatto. Fumo, che ha la facoltà di trasformarsi in nuvola, ha avuto tutto il tempo di leggere gli appunti del professore e di inviare le sue fotografie al quartier generale di M.O.R.T.E.
Ora vai al **162**.

154

Torni in fretta a Titan City e arrivi al Palazzo del Consiglio. Sono tutti sorpresi dalla tua visita. La giornata è stata piuttosto calma: in periodo di vacanza c'è poca gente in giro. Nessuno sta correndo pericolo, anche se è ugualmente certo che l'Orologio l'aveva segnalato. Di nuovo ti giunge il *bip bip* e stavolta il messaggio è: «Spiacente. Falso allarme». Ci mancava solo questo! Vai al **311**.

155

I rumori provenienti dalla strada hanno innervosito gli Alchimisti, che chiudono i sacchi e si precipitano fuori della banca. Vai al **243**.

156

Salti dietro al bancone, e quando sei sicuro che nessuno possa vederti ti trasformi nel Falco d'Argento. Sei ben equipaggiato per domare le fiamme: nella tua Cintura degli Accessori c'è un Micro-Estintore. Ti avvicini ai delinquenti e li inondi di gas, rendendoli innocui. Tossendo e sputando, sono costretti ad arrendersi. Vai al **380**.

157

Interroghi l'uomo per cercare di ottenere il maggior numero di informazioni, ma intanto ti dimentichi dell'ora. Improvvisamente la folla scoppia in un applauso: il Presidente è arrivato! Ti alzi dal tavolo, esci e ti fai spazio tra la folla, ma prima di aver trovato un posto conveniente per poter ammirare il corteo presidenziale senti uno scoppio seguito da grida di terrore! Hai l'impressione che si tratti dello sparo di un fucile, quindi non perdi tempo: ti nascondi dietro una porta e ti trasformi nel Falco d'Argento! Quando riesci a raggiungere la macchina del Presidente è ormai tutto finito. È stato colpito al cuore ed è morto sul colpo. Sullo schienale della vettura c'è ancora il proiettile.

Lo prendi tra le dita, lo esamini accuratamente e vedi che porta incise cinque lettere: M.O.R.T.E. La pericolosa associazione è il mandante dell'assassinio del Presidente. Devi assolutamente trovare i capi di M.O.R.T.E. in occasione della loro riunione, prima che riescano ad organizzare altre macchinazioni per mettere in pericolo la sicurezza del mondo intero. Vai al **311**.

158

Il Museo di Antichità Egiziane si trova vicino al centro. Quando arrivi sul posto e chiedi del direttore tutto sembra perfettamente normale. Il dottor Kablah ha proprio l'aspetto di un vecchio professore, con i capelli bianchi e con dei lunghi baffi che gli coprono la bocca. È visibilmente sorpreso della tua visita, e ti assicura che tutto sta andando per il meglio. Comunque ti propone di ricontrollare i tesori esposti per verificare che non sia sparito nulla. Preferisci che sia lui a farlo (vai al **416**) o gli chiedi di farti accompagnare da qualcuno (vai al **135**)?

159

Premi il pulsante del Blocca-Circuiti, e il sorriso del Cyborg si spegne immediatamente: il marchingegno inibisce completamente le sue funzioni elettroniche. Ora le sue capacità si sono ridotte a quelle di un uomo ordinario e tu puoi finalmente combatterlo ad armi pari.

Cyborg Titanium	Abilità 9	Resistenza 10

Gli altri assistono al combattimento, e vedendo che il loro capo è stato privato dei suoi poteri si intimoriscono. Se riesci a vincere il Cyborg, anche gli altri si arrenderanno senza opporre resistenza. In questo caso vai al **440**.

160

Mentre ti aggiri tra gli scaffali spingendo il carrello, ti accorgi che un ragazzo sta cercando di nascondere in tasca un pacchetto di croccantini. Ignori l'incidente (vai al **424**) o cogli il ladruncolo in flagrante (vai all'**8**)?

161

Il curatore assume un'espressione divertita quando gli esponi il sospetto che gli animali imbalsamati possano avere una qualche relazione con gli omicidi. «Capisco» dice, con un tono che non nasconde un pizzico di derisione. «L'elefante è sceso dal piedistallo e ha detto all'uomo delle pulizie: 'Mi scusi, permesso, vado soltanto a fare una passeggiata'. Oppure lei pensa che la tigre sia passata, chissà come, attraverso la vetrina per scendere in mezzo alla folla e trascorrere una mattinata diversa ad Audubon Park per poi tornare per pranzo? Pensavo che voi supereroi foste un po' più intelligenti...» Ti senti effettivamente ridicolo per aver spinto così oltre la tua immaginazione, quindi decidi di andartene. Ti dirigi allo zoo (vai al **408**) o preferisci andare da qualche altra parte (vai al **148**)?

162

Decidi di tornare in città. Hai già perso mezza giornata e Jonah Whyte sarà furioso quando tornerai al lavoro. Pensi che sia meglio non presentarsi in ufficio, e trascorri il resto della giornata a Wysneyland, il parco dei divertimenti della città (vai al **15**)? O ritieni che sia più saggio

prendere un autobus per recarti al lavoro in modo da non aggravare di più la tua situazione (vai al **225**)?

163

Non puoi far nulla contro una creatura così potente. Devi combatterla corpo a corpo o scappare a cercare soccorsi. Se cerchi aiuto vai al **353**, altrimenti porta a termine il combattimento.

Distruttore	Abilità 12	Resistenza 14

Se riesci a vincerlo vai al **131**.

164

Gli alloggi del capitano sono il luogo ideale per organizzare una riunione ad alto livello. Nella sua cabina regna l'ordine e la pulizia, e l'oblò offre una meravigliosa vista sulla baia. Tuttavia il luogo è deserto. Esci dalla cabina e torni sulla banchina. Vai al **368**.

165

Quando arrivi al parco la folla si sta disperdendo, e un'ambulanza è già partita a sirene spiegate. Anche i poliziotti stanno rimontando in macchina e si allontanano. Rimane soltanto una macchina della polizia, con un agente di guardia nei pressi del luogo in cui deve esserci stato un incidente. Per terra è segnata una sagoma umana ed è ancora visibile una macchia di sangue. Chiedi informazioni all'agente, che però non sembra molto disposto a parlare. L'unica cosa che dice è «Aggressione». Vuoi trasformarti nel Falco d'Argento per persuaderlo a raccontarti cos'è successo (vai al **36**), decidi di agire per conto tuo e vai a ispezionare i cespugli circostanti (vai al **54**) o pensi che rimanere qui sia tempo perso, visto che l'omicidio è già avvenuto (vai al **181**)?

166

Guadagni terreno e raggiungi il borsaiolo. Quando lo afferri, quello si volta bruscamente e brandisce un coltello. Devi combatterlo senza i tuoi speciali poteri, poiché non puoi rischiare di rivelare l'identità del Falco d'Argento.

Borsaiolo	Abilità 7	Resistenza 6

Se vinci vai al **296**.

167

Ti rimetti al lavoro. Sulla scrivania c'è un giornale aperto alla pagina tre. Gli dai un'occhiata distratta finché un trafiletto non attira la tua attenzione. Parla di Fumo, un tuo vecchio nemico che ha ripreso a commettere crimini. È un noto agente di M.O.R.T.E. ed ha la facoltà di trasformarsi in sostanze gassose. È un incorreggibile megalomane e non resiste al piacere di stuzzicare la polizia facendo mettere sul giornale, sotto forma di enigma, gli indizi sul suo prossimo colpo. Se almeno riuscissi a risolvere uno dei suoi enigmi! Quello riportato sul giornale di oggi è: «Qual è il pesce che non ama l'acqua? Lo saprai la prossima volta che pioverà...» Potrai scoprire la soluzione sottraendo 20 dal numero del paragrafo in cui sarà precisato che piove, e recandoti al paragrafo risultante. Ma ora vai al **398**.

168

Probabilmente nella Cintura degli Accessori c'è qualcosa che potresti usare contro la Gatta Tigre, ma non hai il tempo di farlo. Porta a termine il combattimento normalmente.

Gatta Tigre	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci vai alla **124**.

169

Ti precipiti sul palcoscenico e ti infili dietro le quinte, poi scendi rapidamente le scale che portano ai camerini. Arrivato in fondo trovi tre porte: la prima ha due stelle; la seconda ha una sola stella ed è socchiusa; la terza non ha stelle. Quale scegli?

La prima?	Vai al **322**.
La seconda?	Vai al **288**.
La terza?	Vai al **250**.

170

Puoi sconfiggere la Mummia servendoti del *Dardo Energetico*, ma in questo caso dovrai usare un raggio molto più potente del solito. Te ne accorgerai soltanto dopo il primo attacco, di conseguenza durante questo combattimento sei costretto a perdere almeno 4 punti di Resistenza. Se poi preferisci scappare vai al **314**. Se invece sconfiggi la Mummia vai al **431**.

171

Mentre stai per entrare nell'edificio tre uomini svoltano l'angolo e si dirigono verso di te. Avvolto nella sua pelliccia, e con delle vistose catene d'oro al collo, Richard Rich sta tornando a casa, accompagnato da due guardie del corpo. Quando ti vedono i tre si scambiano delle occhiate preoccupate. Infatti sulle scarpe e sulle maniche del ricco malfattore ci sono delle tracce di sangue. Col *Dardo Energetico* vai al **371**. Con gli altri poteri vai al **139** per affrontare Richard Rich.

172

Con la tua *Forza Multipla* sradichi un palo stradale, con il quale colpisci gli Alchimisti appena escono. Bel colpo! Ne

hai messi a terra due, e il terzo è così stordito che catturarlo è un'impresa facilissima. Vai al **336**.

173

«Ah, Ah, Ah!» ridacchia il Dottor Macabro. «Quale onore avere tra noi il famoso Falco. Sei venuto ad aiutarci a fare la spesa? Attento, bello mio, farai meglio a controllare la tua mente!» Ti concentri sul Dottor Macabro; ti sembra che stia perdendo gradualmente il controllo del cervello sotto l'effetto della tua volontà, quindi gli ordini di far uscire le sue creature dalla farmacia. I tre mostri gli ubbidiscono prontamente; tuttavia, passandoti accanto, le creature deformi passano all'attacco! Ti senti afferrare da sei braccia e vieni scaraventato a terra. Quando ti riprendi vedi soltanto la terribile dentatura dell'Uomo-Tigre che si è chinato su di te per azzannarti il collo. Il combattimento è stato un fiasco completo e inoltre ti è costato la vita...

174

Compri un biglietto ed entri nella Casa dei Divertimenti. Cammini attraverso un passaggio stretto, e quando svolti l'angolo ti appare uno scheletro luminoso che gesticola selvaggiamente. La prima reazione è un sussulto, ma poi, rendendoti conto che è soltanto una finzione, ti metti a ridere. Un po' più lontano vacilli su un terreno malfermo e ti accorgi che anche le pareti stanno ondeggiando. Stavolta ti metti subito a ridere, ma il divertimento cessa immediatamente quando ti accorgi di essere precipitato nel vuoto. Atterri su un tappeto ruvido, in una fossa in cui regna l'oscurità. Non riesci a vedere nulla, ma hai la netta impressione di non essere solo. Infatti ben presto qualcuno ti afferra un braccio. «Grazie al cielo c'è qualcuno qui!» La voce è quella di un uomo, che continua: «Sono quaggiù da due ore. Non riesco a trovare l'uscita. E non è tutto: il mio portafoglio è sparito. Sono sicuro che me l'hanno

rubato, e questo non è di sicuro uno scherzo della Casa dei Divertimenti. Mi chiamo Grant Morley e sono un giornalista del «Corriere della Città». Sto facendo un'inchiesta per scoprire la vera identità del Buffone Scarlatto, e avevo un appuntamento con uno dei miei informatori nei pressi dell'Otto Volante. Mi ha dato la chiave di una delle stanze, dove pensava che avrei trovato degli indizi interessanti, ma la chiave era nel portafoglio!» La situazione non è per nulla divertente. Il Buffone Scarlatto è un pericolosissimo criminale che si diverte a fare scherzi di cattivo gusto. Decidi dunque di trasformarti nel Falco d'Argento, coperto dalla totale oscurità del luogo. Vi mettete a tastare le pareti per trovare l'uscita e finalmente trovate una piccola porta nascosta che conduce nella sala principale della Casa dei Divertimenti. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **248**. Con l'*ATA* vai al **271**. Con lo *Psico-Potere* o col *Dardo Energetico* vai al **143**.

175

Ti ricordi dell'indizio e chiedi dove si trova una certa stanza. Ti viene indicata la torre di osservazione, verso la quale ti dirigi prontamente sperando di trovare il mutante. Giunto in cima vedi un uomo in camice bianco, con la testa di una grandezza sproporzionata, tutto assorto nella contemplazione della gigantesca struttura del reattore. Con fare furtivo ti avvicini a lui e gli sferri un colpo al collo. Lo hai steso, e ora te lo carichi in spalla per portarlo giù, dagli scienziati che stanno aspettando. Speri che abbiano trovato il modo per curarlo, per ridurre la sua aggressività. Anche se non ne sei ancora sicuro, hai catturato Sidney Knox salvando la città da un terribile pericolo. In segno di gratitudine gli scienziati del laboratorio ti donano un piccolo marchingegno a forma di penna. È il direttore a parlare a nome di tutti: «Falco d'Argento, accetta questo modesto dono. È stato messo a punto da uno dei nostri

tecnici durante il tempo libero. Si tratta di un Blocca-Circuiti. È ancora a uno stadio sperimentale, ma sembra che funzioni bene. Sappiamo che spesso devi affrontare mostri meccanici, e grazie a questo apparecchio potrai mettere fuori uso i loro circuiti. Sei alla ricerca di Vlad Utosh, un avversario davvero temibile, e con l'aiuto del Blocca-Circuiti avrai maggiori probabilità di catturarlo». Ringrazi calorosamente il direttore: l'apparecchio sarà veramente utile. Guadagni 5 punti di Resistenza e vai al **125**.

176

C'è una sola cosa che puoi fare da terra: con voce risoluta prendi il microfono e cerchi di convincere il Tormentatore a rinunciare al suo folle piano. Il pazzo scoppia a ridere, ma il tono della sua voce lascia trasparire che il tuo messaggio l'ha impressionato. Lancia due dadi: se il numero uscito è minore della tua Abilità vai al **49**; se è maggiore o uguale vai al **260**.

177

Non hai il tempo necessario per servirti dello *Psico-Potere* in quanto il sicario è sul punto di far fuoco. Lo assali alle spalle e ben presto vi trovate a lottare sul tetto.

Assassino	Abilità 9	Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerlo vai al **258**.

178

Con uno sforzo di concentrazione cerchi di spegnere le fiamme utilizzando l'umidità contenuta nell'atmosfera, ma senza successo. Ad un tratto uno di loro posa la mano su uno dei cassetti, e in un batter d'occhio si propaga un incendio. Farai bene a reagire in fretta. Vai al **133**.

179

Ti trovi davanti a uno stabile a tre piani. Al pianterreno c'è una lavanderia dall'aspetto piuttosto malandato. Accanto alla porta d'entrata ci sono le scale che conducono ai piani superiori, e sul muro c'è una targhetta con la scritta: «Transfer e Figli. Esportazione di materiali di bioingegneria». Vuoi entrare nella lavanderia (vai al **266**) o preferisci dare un'occhiata alla ditta (vai al **44**)?

180

Ti dirigi in fretta verso la riva e osservi attentamente la superficie dell'acqua. Al largo, a circa trenta metri dal punto in cui ti trovi, vedi l'enorme pinna nera di uno squalo che sta puntando dritto verso la spiaggia. Sulla sua traiettoria c'è un ragazzo, e tra pochi secondi la bestiaccia l'avrà raggiunto! C'è poco tempo, quindi hai a disposizione un solo *Dardo Energetico* col quale fermare lo squalo prima che il ragazzo, che ora si sta dimenando in acqua, faccia una brutta fine. Lancia due dadi: se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità vai al **123**; se è maggiore vai al **255**.

181

L'ormai familiare allarme dell'Orologio Anticrimine annuncia un messaggio pronunciato da una voce elettronica: «Aeroporto Parker». Ti trasformi in tutta fretta nel Falco d'Argento e parti in direzione della periferia. Non sta piovendo... sta diluviando! Strada facendo senti di nuovo il segnale dell'orologio. Stavolta ti avvisa di un incidente ai «Laboratori Peter». Non sai quale intervento sia più urgente, ma devi comunque prendere una decisione. Prendi la direzione dei laboratori (vai al **284**) o prosegui verso l'aeroporto (vai al **410**)?

182

Ti scansi velocemente, per evitare di essere investito dall'enorme bestia ghiacciata che sta arrivando verso di te a tutta velocità. Tenta la fortuna: se sei fortunato riesci a uscire dalla traiettoria; se sei sfortunato vieni colpito e perdi 2 punti di Resistenza. Nella Cintura degli Accessori c'è un Laser che emana raggi a medio potere calorico: lo prendi, lo punti verso il tuo nemico e lo colpisci ai piedi.

Dopo un attimo di esitazione la Regina allunga le braccia e produce un raggio di ghiaccio, che si incontra col tuo e lo rimanda verso di te. Le due forze si stanno neutralizzando, e tu cominci a temere che il tuo Laser non sia abbastanza potente. Tuttavia il raggio della regina comincia ad indebolirsi fino a sparire del tutto e, quando il calore la raggiunge, grida di dolore e ti supplica di smetterla. In cambio promette di darti informazioni utili. Accetti le sue condizioni, e allora ti dice: «Ti dirò quello che so sul raduno di M.O.R.T.E. Il posto esatto dell'incontro non mi è noto, ma sono convinta che si terrà da qualche parte nella 3ª Avenue». Tenendo sempre il Laser puntato su di lei le leghi mani e piedi. Vai al **241**.

183

Dici alla polizia di stare indietro e lanci il *Dardo Energetico* contro la porta della cassaforte. La lamiera metallica trema e comincia a fondere, ma la porta non si apre. Respiri a fatica, e delle gocce di sudore ti imperlano la fronte. La scarica di energia è stata potente e hai perso 2 punti di Resistenza. Inoltre non sei sicuro di avere ancora energia sufficiente per riuscire a fondere la massiccia porta d'acciaio. Se intendi riprovare vai al **275**; se non vuoi rischiare di perdere altra Resistenza vai al **60**.

184

Le sferri un violento colpo in pancia, ma la tua mano le attraversa il corpo! Non credi ai tuoi occhi! Sei ancora confuso quando ti senti afferrare per il collo senza avere nessuna possibilità di difesa. Tutti i tuoi sforzi sono inutili e la stretta si fa sempre più forte. Questa è la fine della tua carriera nei panni del Falco d'Argento...

185

Ti precipiti verso un omino con un paio di piccoli occhiali, che sta tremando di paura. «Da quella parte!» grida, puntando il dito in direzione del prossimo vagone. «È lui che mi ha preso il portafoglio!» Lo insegui senza perdere tempo, ma nessun'altro si muove: la gente ha paura. Se solo potessi trasformarti nel Falco d'Argento... Tira due dadi e confronta il totale con la tua Abilità: se il numero uscito è minore o uguale all'Abilità, vai al **166**; se è maggiore vai al **106**.

186

Nella Cintura degli Accessori c'è uno Scaricatore. Lo prendi e lo fissi sulla schiena dell'Androide. Aspetti che l'apparecchio scarichi le batterie del robot, ma non succede assolutamente nulla. Ben presto sullo Scaricatore si accende la luce che indica un guasto ai circuiti. Ti lasci sfuggire un'imprecazione e ti spremi le meningi per pensare cos'altro potresti fare. Un suggerimento ti viene dato da un uomo che si trova tra la folla, e che ha assistito alla dimostrazione. «Prova con questo!» grida, e ti lancia un piccolo marchingegno a forma di penna. «Prima qualcuno ha chiesto cosa

sarebbe successo se l'Androide fosse diventato incontrollabile, e il venditore gli ha mostrato questo. Lo ha chiamato Blocca-Circuiti o qualcosa di simile. Forse ti sarà utile». Punti il mini-apparecchio in direzione dell'Androide e i suoi movimenti diventano sempre più lenti, fino ad arrestarsi completamente con un cigolio metallico. La paura scompare dai volti degli astanti quando l'Androide crolla al suolo. Questo apparecchietto è davvero utile, quindi decidi di portarlo con te. Inoltre guadagni 4 punti Eroe per l'ottima prestazione. Ora vai al **75**.

187

Sali su un vagone dove c'è già una ragazzina accompagnata dai suoi genitori. Appena comincia il giro l'eccitazione dei passeggeri è al culmine, e le grida diventano assordanti quando raggiungete la cima del primo tratto. È a questo punto che ti rendi conto di un pericolo imminente: le cinture di sicurezza della ragazza seduta di fronte a te minacciano di rompersi! E in effetti, quando cominciate a scendere a velocità spaventosa e girate violentemente a destra, la cintura si spezza e la ragazza viene sbattuta da una parte all'altra della vettura. Riuscirai a salvarla prima che sia troppo tardi? Lancia due dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se il totale è maggiore, vai al **224**; altrimenti vai al **415**.

188

Sei riuscito a percepire un'immagine mentale dello strozzino, prima di vederlo svenire. Si tratta di qualcosa che lo preoccupava molto: una botola segreta! Ispezioni a fondo il negozio e, nascosta dietro al bancone, trovi effettivamente la botola. La apri e scendi in una piccola stanza dove c'è una porta, da cui filtra un raggio di luce. Avvicinandoti senti distintamente delle voci. Vai al **298**.

189

Trovi un nuovo album di Michael Blackson, *Willer*, e decidi di acquistarlo. Poi torni direttamente a casa per ascoltarlo. Vai al **327**.

190

Arrivi all'ospedale e vai subito all'accettazione, per chiedere informazioni sullo strano ricovero. Nella sala la gente ti guarda con sospetto e un'infermiera, alzando gli occhi da una rivista, ti chiede con aria seccata: «Cosa vuole? È anche lei uno di quei giornalisti ficcanaso?» Le mostri l'emblema che porti sulla divisa da Falco, ma lei non rimane per nulla impressionata. In definitiva ti riconosce soltanto un agente di polizia. «Ah, sì! So chi stai cercando. E posso dirti che in effetti qui è accaduto qualcosa di strano. Ma la persona è morta ormai da un'ora e adesso si trova all'obitorio». C'è ben poco che tu possa ancora fare qui. Vuoi andare a trovare tua zia (vai al **134**) o vuoi dare comunque un'occhiata all'obitorio (vai al **395**)?

191

Col tuo costume sgargiante ti mischi tra la folla. Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **418**. Con lo *Psico-Potere* vai al **9**. Altrimenti vai al **149**.

192

Ti concentri sulla mente della creatura, che volta bruscamente la testa verso di te come se avesse compreso che stai per sottoporla ad un esame mentale. Purtroppo però non riesci a leggere nei suoi pensieri: hai la netta impressione che non appartenga a questo pianeta. Vuoi affrontarla a mani nude (vai al **262**) o preferisci che se ne occupi l'esercito (vai al **319**)?

193

Se nel laboratorio sono rimasti altri cani devi affrontarli. Vai al **120** e occupati solo dei cani restanti. Se riesci a sconfiggerli tutti vai al **350**.

194

L'assassino sta prendendo la mira e non hai il tempo di scegliere uno dei micro-accessori che porti nella cintura. Senza perdere un istante aggredisci l'uomo e combatti in una lotta corpo a corpo.

Assassino	Abilità 9	Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al **258**.

195

Una donna magra, coi capelli rossi, apre la porta e si presenta: è la moglie di Wayne Bruce. Le annunci la terribile notizia con tutta la delicatezza possibile, ma sei veramente sorpreso di fronte alla sua reazione, che non rivela nessuna traccia di emozione o di sorpresa. «È ormai da tempo che tra Wayne e me è tutto finito» sospira. «A dire il vero lo disprezzavo, ma di certo non desideravo la sua morte, e non sono stata io ad ucciderlo, se è a questo che sta pensando. Non so neppure chi può averlo fatto. Forse qualcuno dei suoi impiegati potrà aiutarla di più. Questo è tutto ciò che ho da dire». Con lo *Psico-Potere* vai al **348**, altrimenti prova a passare dall'ufficio di Bruce (vai al **233**) o lascia il caso alla polizia (vai al **73**).

196

Fai il giro dell'edificio e aspetti che il malfattore prenda la fuga. Due minuti più tardi si apre una porta e un uomo con la testa di serpente, che indossa un costume verdastro, esce di corsa portando in braccio Lola Manche. Gli sbarri il passo e gli ordini di lasciare la vittima, ma quello ti risponde con un ghigno ed emette un terribile sibilo; poi, depositata a terra la giovane donna, si prepara a combattere.

Serpente	Abilità 8	Resistenza 8

Il Serpente è dotato di una potentissima arma segreta: il morso velenoso. Ogni volta che vince un assalto, tira un dado. Se il numero uscito è 1 o 2 riesce a morderti, e il veleno ti indebolisce causando una perdita pari a 1 punto di Abilità. Fortunatamente l'effetto del veleno è solo temporaneo, quindi potrai riguadagnare il punto perso dopo ventiquattr'ore. Se riesci a sconfiggere il malvivente vai al **432**.

197

Ora che ti sei liberato dello squalo ti avvicini al ragazzo, che sta a malapena a galla, terrorizzato. Lo rassicuri che è tutto finito e lo porti in salvo sulla spiaggia, da sua madre che lo attende in lacrime. Non può più trattenere i singhiozzi e ti copre di ringraziamenti. Vuole assolutamente fare qualcosa per sdebitarsi, e l'unica cosa che le viene in mente è offrirti un posto d'onore per il circo di proprietà

di un suo zio, che attualmente si trova in città. Con un sorriso benevolo la ringrazi ed educatamente le dici che non deve prendersi nessun disturbo. Ma lei insiste, e preso un pezzetto di carta scrive un numero di telefono, 444-5666, dicendo: «Se hai voglia di assistere allo spettacolo chiedi del Capitano Menagerie». Non la smette più di parlare di questo suo zio, il direttore del circo, un uomo, ti confida, piuttosto bizzarro. Vieni a sapere che ha un ufficio segreto sotto la gabbia dei leoni, dove nasconde i documenti e tutto il suo denaro. Questa informazione potrebbe esserti utile. Se mai vorrai incontrare il direttore del circo, aggiungi 50 al numero del paragrafo in cui ti troverai quando sarai davanti alla gabbia dei leoni. Ma adesso la donna sta proprio esagerando con le sue chiacchiere... Non hai molto tempo da perdere, quindi la interrompi gentilmente e la saluti, poi riprendi segretamente le tue sembianze abituali e ti incammini verso casa.
Vai al **18**.

198

Prendi il volo verso il tetto della Casa dei Divertimenti. L'informazione era esatta: in effetti, qui c'è una porta. Ti avvicini e, spalancandola, fai irruzione in una stanzetta occupata da un personaggio gobbo, che indossa un costume da giullare dal colore sgargiante. È il Buffone Scarlatto che, vedendoti arrivare, afferra il foglio di carta che teneva in mano e fa l'atto di metterlo in bocca. Ma tu sei più veloce di lui e fai in modo che non riesca ad ingoiarlo. Ora devi combattere.

Buffone Scarlatto	Abilità 9	Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerlo vai al **333**.

199

Cerchi qualche indizio che provi l'esistenza di un'attività illecita, ma è tutto deserto. Soltanto in un ufficio c'è un uomo, assopito sulla sua scrivania, con la testa tra le braccia. Naturalmente appena entri si sveglia di scatto e ti chiede cosa desideri. Sembra proprio che in questo periodo gli affari non vadano a gonfie vele, tuttavia non c'è nulla di sospetto. Vai al **368**.

200

Bersaglio mancato. Il Guerriero del Fuoco ne approfitta per aggredirti, agitando pericolosamente le braccia. Riesci a respingerlo, ma non senza riportare delle gravi ustioni che ti fanno perdere 4 punti di Resistenza. Cerchi di riprenderti, ma intanto i quattro si precipitano verso la scala mobile ed escono dal magazzino. Il personale è ora impegnato a spegnere le fiamme provocate dal tuo intervento, e tutti ti rivolgono sguardi pieni di sdegno. «Pensavo che questo Falco fosse un eroe» dice maliziosamente un impiegato, «ma mi sembra piuttosto patetico». Mortificato scendi le scale e a tua volta lasci il magazzino. Dopo aver trovato un luogo discreto per cambiarti d'abito ti dirigi verso l'ufficio. Vai al **301**.

201

Radd Square è uno dei luoghi più frequentati di Titan City. Nei giorni più caldi la fontana dà una piacevole sensazione di fresco, e i prati ombreggiati da rigogliosi alberi di ciliegie sono il luogo ideale per riposare, chiacchierare o fare merenda.
La gente è tutta raggruppata attorno alla fontana, verso la quale ti dirigi a tua volta, ma non prima di esserti trasformato nel Falco d'Argento. Appena arrivi senti un grido spaventoso, e il panico si diffonde tra la folla che scappa in tutte le direzioni. Ben presto ne comprendi il motivo: un enorme mostro alto all'incirca quattro metri, dal corpo massiccio, di un colore verdastro e ricoperto di scaglie, sta emergendo dall'acqua. Con un gesto improvviso afferra una donna e se la porta alla bocca, infilandola tra le enormi mascelle spalancate. Senza esitare ti precipiti verso il mostro per combattere. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **272**. Con lo *Psico-Potere* vai al **326**. Col *Dardo Energetico* vai al **367**. Con l'*ATA* vai al **404**.

202

Andando a spasso per la città ti fermi prima un attimo alla banca, per prelevare dei contanti, e successivamente entri in una pizzeria per mettere qualcosa nello stomaco. Dalla vetrina del locale, che dà sulla Banner Street, osservi distrattamente i passanti gustandoti il pezzo di pizza. Improvvisamente riconosci un uomo che sta camminando dall'altra parte della strada: si tratta del Cigno, un milionario in pensione che ha fatto fortuna fabbricando cassette dell'elemosina. Rimani a guardarlo mentre entra in un panificio, e quando esce lo cogli in un atteggiamento piuttosto strano: si è immobilizzato. Ti stai ancora chiedendo come faccia a restare in equilibrio in quella posizione, quando passa un furgoncino blu che si ferma davanti a lui, impedendoti di vederlo. Dopo un attimo riparte e... il

Cigno è sparito. Tutto è successo talmente in fretta! E il furgoncino dei rapitori è già lontano! Ti precipiti nella toilette per trasformarti nel Falco d'Argento (vai al **151**), vai a chiedere informazioni al panettiere (vai al **41**) o hai deciso di trascorrere un pomeriggio tranquillo e lasci perdere il fatto (vai al **428**)?

203

Lanci il *Dardo Energetico* in direzione della nuvoletta scura. Se la manchi vai al **153**. Se il colpo va a segno la piccola massa di vapore comincia a girare vorticosamente verso terra fino a solidificarsi, prendendo la forma di un uomo dalla pelle scura.
Hai sconfitto Fumo, ma lui è riuscito a trasmettere comunque i radiofilm alla base di M.O.R.T.E. Guadagni ugualmente 2 punti Eroe per l'arresto. Vai al **162**.

204

Mentre stai raccogliendo le forze il mutante si volta verso di te. Allora lanci il *Dardo Energetico* e Sidney Knox vacilla leggermente sotto il colpo. Ma con tuo grande stupore il dardo torna indietro e ti colpisce al petto, facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Rimangono due sole cose da fare: o lo affronti a mani nude (vai al **33**) o lasci in fretta il laboratorio (vai al **125**).

205

Nella Cintura degli Accessori hai un Microlaser. Lo prendi e ti avvicini alla portiera della vettura, per perforarla, quando un Vigile del Fuoco ti dice in tono adirato: «Stai lontano! Cosa hai intenzione di fare? Vuoi rubarci il mestiere? Questa è un'operazione delicata, da professionisti, non è adatta a un fanatico vestito da carnevale!» Cerchi di ragionare con l'uomo e gli spieghi che col tuo Microlaser risparmierete metà del tempo. Allora sembra acconsentire.

«Okay, vediamo cosa può fare questo apparecchietto!» Premi il pulsante d'accensione del Microlaser, ma non succede nulla! Rosso dalla vergogna ti allontani per lasciare che siano i Vigili del Fuoco ad aprire la portiera. Il marchingegno ha scelto proprio il momento adatto per bloccarsi. Ti apparti in un vicolo non frequentato e riprendi le tue sembianze normali per recarti al lavoro.
Vai al **398**.

206

Con quale parola d'ordine intendi provare? «Ala d'anatra» (vai al **381**) o «Mercurio» (vai al **130**)?

207

Il direttore del circo fa un balzo verso una porticina nel muro, la apre e penetra agilmente nella gabbia dei leoni. Un sorriso maligno si disegna sulle sue labbra quando entri a tua volta: gli bastano infatti poche parole per incitare i leoni contro di te. Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **92**; con un altro potere vai al **297**.

208

Rimani nascosto per meglio seguire i movimenti del Macro Cervello. Benché le forze nemiche siano più forti, l'esercito riesce a opporre resistenza. L'occasione propizia per agire ti viene offerta quando il Macro Cervello si separa dagli altri per entrare nell'ufficio del colonnello. Sei il solo ad averlo notato, quindi lo segui. Con lo *Psico-Potere* vai al **274**. Con l'*ATA* vai al **427**. Col *Dardo Energetico* vai al **392**.

209

Scateni una potente onda mentale in direzione della creatura nascosta dietro le casse. Il ladro, allora, si lascia sfuggire un grido d'angoscia e agita i piedi prima di immobilizzarsi. Tu, intanto, avanzi con prudenza per renderti conto della situazione... Vai al **286**.

210

Prepari il Confonditore Fonico per servirtene contro la gang, ma un attimo prima di azionarlo ti rendi conto di non aver avuto una buona idea, perché in questo modo potresti coinvolgere anche i numerosi passanti. Se vuoi utilizzarlo ugualmente, vai al **406**; in caso contrario devi combattere gli Alchimisti a mani nude andando al **243**.

211

I documenti ritrovati nella valigetta rivelano l'identità dell'uomo: si tratta di Wayne Bruce, presidente della Compagnia di Sicurezza Euro-Americana. Ci sono anche documenti legali relativi a una causa di divorzio, e questo è tutto, a parte le solite cose che si tengono in una ventiquattr'ore. Intendi recarti a casa sua per parlare con la moglie (vai al **195**), passi dal suo ufficio (vai al **233**), o lasci che sia la polizia a risolvere questo caso (vai al **73**)?

212

A parte il fatto che ti fanno apparire più grande, più piccolo, grassissimo, magrissimo, eccetera, gli specchi non sembrano nascondere alcun segreto. Stai perdendo tempo qui. Comunque nella sala c'è qualcuno che sta facendo dei commenti sulla pericolosità delle montagne russe. Vuoi controllarle (vai al **187**) o pensi che sia ora di tornare a casa (vai al **103**)?

213

Due cani non sono completamente sotto controllo. Appena entri nella stanza sfrecciano fuori, sfiorandoti e provocando il panico tra la gente. Il tuo primo dovere è di combattere queste bestiacce feroci.

1° Cane Ionico	Abilità 7	Resistenza 5
2° Cane Ionico	Abilità 6	Resistenza 5

Combattile separatamente. La prima volta che una delle bestiacce ottiene una Forza d'Attacco maggiore della tua vai al 31, ma prima tieni bene in mente il numero di questo paragrafo in modo da poterci tornare in seguito. Se riesci a sconfiggere entrambi i cani fuggiti vai al **247**.

214

Arrivi ad un incrocio non lontano da Audubon Park. Ci sono dei grandi edifici sull'angolo nord-est; la gente entra ed esce da un ristorante affollato, accanto al quale c'è un banco dei pegni. Vuoi entrare nel ristorante (vai al **351**) o nel banco dei pegni (vai al **147**)?

215

Al mattino ti prepari per una passeggiata. Esci allegramente di casa, ma appena svoltato l'angolo l'allarme dell'orologio preannuncia l'inizio di un'altra giornata faticosa! Il messaggio segnalato è «Laboratori Nucleari Murdock». Trattieni il fiato, sconcertato. Ai Laboratori Murdock, infatti, si stanno mettendo a punto delle armi nucleari tra le più sofisticate. Dev'essere una cosa seria, non c'è tempo da perdere! Quando arrivi aleggia un'atmosfera di panico. Degli animali sono stati sottoposti ad una serie di radiazioni controllate per determinare gli effetti delle esplosioni nucleari, e i risultati sono stati spettacolari. In certe condizioni gli animali utilizzati per gli esperimenti hanno mostrato segni di evidente aumento delle loro facoltà intellettive: un cane è ora in grado di parlare e uno scimpanzé di giocare coi video-game. Ma senza dubbio esperimenti simili sugli esseri umani produrrebbero risultati ben diversi, e il dramma è che esiste già la prova! Sidney Knox, uno dei ricercatori, questa mattina è entrato furtivamente nella stanza delle radiazioni e si è sottoposto volontariamente all'esperimento. Ora il volume del suo cervello è raddoppiato, e lo ha messo in grado di manipolare gli oggetti soltanto con la forza del pensiero. Ma c'è dell'altro: Knox, un individuo apparentemente pacifico, è in preda a un impulso distruttore ed ora, grazie ai suoi nuovi poteri, potrà collocare la macchina che emette le radiazioni accanto al reattore nucleare, provocando un'implosione e di conseguenza un'irreparabile catastrofe su larga scala. Titan City è in pericolo e nessuno sa dove si trova Knox. Una cosa è certa: il reattore dev'essere protetto a tutti i costi. Da dove cominci la ricerca del mutante? Dal reattore nucleare (vai al **343**) o dal laboratorio degli esperimenti (vai al **377**)?

216

Sei al massimo della concentrazione, e come in un sogno assisti alla scena che si sta svolgendo nell'abita-

colo dell'aereo: il Tormentatore, col viso deformato da un'espressione demoniaca, ha preso il comando dell'apparecchio. Il primo e il secondo pilota hanno mani e piedi legati, i passeggeri sono in preda al terrore e le loro grida servono solo a far gioire ancora di più il pazzo dirottatore. Ma cosa puoi fare da terra? Puoi cercare di comunicare telepaticamente con uno dei passeggeri, qualcuno sufficientemente risoluto per lottare contro il pazzoide (vai al **308**), ma se hai in mente un altro piano vai al **176**.

217

Grazie allo *Psico-Potere*, prima che la Gatta Tigre perda conoscenza riesci a percepire che era fortemente impaurita: stava pensando, infatti, a una riunione a cui non poteva assolutamente permettersi di mancare. Certo! M.O.R.T.E.! Rimani concentrato ancora un po', quanto basta per catturare un altro pensiero confuso: l'incontro avrà luogo nella 5ª Avenue. Sfortunatamente si tratta di una via molto lunga e a questo punto è impossibile ottenere altre informazioni. Vai al **124**.

218

Ti fai una promessa solenne: domani arriverai in ufficio *puntuale*. Ora che hai preso così risolutamente la tua decisione puoi stabilire se trascorrere la serata a casa, per riposarti (vai al **337**), o uscire per andare a teatro. Hai

sentito parlare di *Ratti*, la commedia musicale di Lloyd Webber-Andrews, che sta riscuotendo un enorme successo. Se hai voglia di passare la serata in città vai al **43**.

219

L'aria fresca ti dà una piacevole sensazione di sollievo, e strada facendo raccogli le idee. Devi assolutamente sventare il raduno di M.O.R.T.E. se vuoi che il loro piano fallisca. Se solo sapessi dove avrà luogo... Ahh! Ricevi un violento colpo alla nuca e cadi in ginocchio. «Prendiamo la grana e diamocela a gambe! Presto!» dice qualcuno con uno strano accento. Sebbene stordito ti rendi conto di cosa sta succedendo: sei rimasto vittima di un'aggressione e il tuo portafoglio è sparito. A questo punto devi decidere come comportarti: puoi reagire, ma in questo modo sei costretto a rivelare la tua identità segreta (vai al **230**) o puoi fingere di essere svenuto e lasciar perdere, tenuto conto che nel portafoglio c'erano soltanto degli spiccioli (vai al **279**).

220

Aspetti un po', ma non succede nulla e alla fine decidi di lasciar perdere. Un po' sconcertato da tutta la faccenda lasci l'aeroporto per tornare a casa in taxi. L'autista ha la radio accesa e sta ascoltando un programma di musica. Mentre comincia a chiacchierare del più e del meno la trasmissione viene disturbata, e un annuncio pirata interrompe il programma. Vai al **292**.

221

«Morte?» ridacchia. «Certo, ti dirò io dove puoi trovare la morte. Io ci sono stato vicino, ma devo tornare a dieci anni fa. È stata quella volta in cui ci trovavamo in mare aperto, a pesca di tonni. Con quella tempesta! Un inferno! Furia di Nettuno, così la chiamavamo. Il nostro battello veniva sballottato dalle onde come un pisello in pentola. Sette uomini dispersi, nel pieno del loro vigore...» Rimani ad ascoltare con un'espressione interessata, ma dentro di te non puoi fare a meno di imprecare. Hai sempre odiato questi racconti di mare. Vai al **368**.

222

La Gatta Tigre, di ritorno dalla sua ultima visita a Metroville, è di nuovo in città. Questa donna straordinaria è una feroce lottatrice che ha la facoltà di trasformarsi all'istante in un micino inoffensivo.

223

Ti avvicini ad un grande carrozzone dipinto con colori sgargianti, ma quando bussi alla porta non ottieni risposta. Allora la apri e ti trovi in un luogo ammobiliato con gusto,

decorato con numerose fotografie delle celebrità del circo, ma non vedi nessuno. Puoi lasciare il circo per recarti allo zoo (vai al **408**) o al Museo di Storia Naturale (vai al **365**).

224

Ti protendi in avanti per salvare la ragazza. Riesci ad afferrare una delle bretelle della sua tuta, ma il tessuto non è resistente e ti si strappa tra le dita. Gli altri passeggeri si mettono a gridare vedendo la povera ragazzina perdere l'equilibrio: un altro scossone e precipita fuori dalla vettura, verso la morte. Col cuore a pezzi aspetti che il giro finisca, e una volta sceso decidi di averne avuto abbastanza di Wysneyland. Vai al **103**.

225

Appena l'autobus arriva a Radd Square noti un gruppo di persone, dal fare piuttosto eccitato, che si sono radunate al centro della piazza. Vuoi vedere di cosa si tratta (vai al **201**) o non ti interessa e ti incammini verso l'ufficio (vai al **435**)?

226

Cosa vuoi fare adesso? Se vai a trovare tua zia vai al **134**; se preferisci recarti in città per vedere se riesci a trovare un biglietto per il concerto di Georgie Boy e dei Vulture Club vai al **122**.

227

Guadagni 4 punti Eroe per aver catturato l'Avvelenatore. Prima di lasciare il posto ispezioni accuratamente le tasche del malvivente e trovi un indizio davvero interessante: King-King è fuggito di prigione e sta preparando un'incursione allo zoo della città. Prendi nota dell'informazione e vai al **107**.

228

In prima pagina c'è un titolo a caratteri cubitali: «Gli Alchimisti colpiscono ancora». L'articolo spiega che il famigerato gruppo di esperti chimici, verso le quattro del mattino, è riuscito a penetrare in un'agenzia della Banca Cleveland, sulla 113ª Strada. I malviventi sono riusciti a neutralizzare l'impianto d'allarme, a immobilizzare il guardiano e ad impadronirsi di un buon numero di cassette di sicurezza. È ancora impossibile valutare l'ammontare del furto, ma i clienti della banca si sono già recati sul posto per reclamare i valori che avevano depositato. Oltre al denaro sono stati portati via numerosi documenti. Vuoi andare a investigare sul caso nei panni del Falco d'Argento (vai al **112**) o preferisci finire di leggere il giornale (vai al **386**)?

229

Una macchina dei Vigili del Fuoco ed un'ambulanza svoltano l'angolo della strada a sirene spiegate. Una seconda ambulanza arriva da un'altra direzione. I Vigili del Fuoco si mettono subito al lavoro per aprire le porte della vettura in modo da liberare i passeggeri, mentre i guidatori delle due ambulanze si stanno disputando il trasporto dei pazienti. Nel frattempo il fuoco raggiunge il serbatoio e l'esplosione che segue mette fine alla lite dei guidatori. Non ti resta che tornare in ufficio andando al **398**.

230

Uno dei malviventi si infila il tuo denaro in tasca, mentre l'altro esamina la tua patente per vedere se riuscirà a venderla. Ne approfitti per balzare in piedi e lanciarti su di loro. Nel corso della zuffa il tuo abito si strappa, rivelando la divisa del Falco d'Argento che porti sempre addosso sotto i vestiti. A questo punto uno dei due esclama: «Il Falco! Ehm... siamo spiacenti, amico. Come pote-

vamo sapere che si trattava di te?» Si arrendono senza far storie e li porti immediatamente alla più vicina stazione di polizia. Ma è accaduto il peggio: la tua carriera è finita. Tra poco il mondo intero sarà a conoscenza della tua vera identità; e da quel momento la tua famiglia e i tuoi amici correranno seri pericoli, a causa di tutti i criminali che hai arrestato e che vogliono vendicarsi di te. È arrivato il momento di riporre per sempre la tua divisa, Falco d'Argento...

231

Ti precipiti al centro della piscina ghiacciata con una fiala di antigelo concentrato, la stappi e versi il liquido attorno alle due nuotatrici. Il ghiaccio si scioglie immediatamente e le due sfortunate ragazze sono finalmente libere di muoversi. Le aiuti a raggiungere il bordo della piscina, dove i loro amici le attendono con delle coperte calde. Questo salvataggio ti fa guadagnare 2 punti Eroe. Se lasci la piscina vai al **362**, ma se prima preferisci dare un'occhiata all'impianto di riscaldamento vai al **347**.

232

Con passo furtivo ti avvicini alle casse, poi, con un gesto deciso afferri i piedi del fuggiasco e lo tiri fuori dalla tana. Monti su tutte le furie quando vedi chi hai catturato: il ladro non può avere più di nove anni! Il giovinastro, che cerca ancora di nascondere il suo bottino (un croccantino tutto rosicchiato) ti guarda con gli occhi pieni di terrore. Lo afferri per il polso e lo trascini nel negozio. Vai al **316**.

233

Gli impiegati della Compagnia di Sicurezza Euro-Americana sono sconvolti dalla notizia dell'assassinio del loro presidente. La segretaria di Wayne Bruce, una donna bionda con gli occhi neri dall'aspetto molto attraente, ti accompagna dai capi esecutivi, ma nessuno è in grado di fornirti spiegazioni plausibili sull'assassinio del loro capo. Concludi che deve trattarsi di una banale aggressione e passi il caso alla polizia. Vai al **73**.

234

Hai i riflessi pronti: sterzi al massimo e togli contemporaneamente il piede dall'acceleratore. L'automobile sobbalza e poi si ferma. Sei riuscito ad evitare il ragazzo, ma la donna della 10 Viola non è stata altrettanto pronta e l'ha investito. Anche il suo motore si spegne, e intanto una folla si sta raccogliendo attorno all'infortunato che giace a terra privo di sensi, assistito da sua madre. Respira ancora! Dopo qualche istante arriva un'ambulanza e lo porta all'ospedale. Sei ancora scosso per quanto è appena successo e decidi di lasciare immediatamente Wysneyland. Vai al **103**.

235

Ti immobilizzi, come se volessi arrenderti ai suoi ordini, e pensando di non essere visto muovi abilmente la mano tra gli oggetti della Cintura degli Accessori. «Non si fa così, caro Falco!» ti ammonisce l'Avvelenatore. «Tu prova a prendere uno dei tuoi apparecchi e questa fiala va a finire immediatamente nell'impianto dell'acqua». Ti ha colto sul fatto. Vai al **25**.

236

Con una velocità straordinaria voli sul tetto, ti fermi proprio di fronte all'uomo e con un gesto deciso gli togli di mano il fucile. È pronto ad affrontarti.

Assassino	Abilità 9	Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerlo vai al **258**.

237

Fai qualche passo in direzione della porta e aspetti un po', sperando che i furiosi latrati cessino. Ma i cani continuano ad abbaiare e a saltare contro la porta che comincia a cedere. Allora afferri la maniglia e ti prepari a entrare. Lancia un dado: se il numero uscito va da 1 a 4 vai al **132**; se fai 5 o 6 vai al **375**.

238

Suoni alla porta, e un ragazzo giovane viene ad aprirti. «Perbacco!» esclama. «Il Falco d'Argento! Beh... se desideri vedere mio padre purtroppo non è in casa. Ma entra, prego!» Gli spieghi che stavi cercando proprio lui e gli chiedi se di recente ha fatto sogni interessanti. Senza esitare ti racconta di aver sognato un enorme mostro verde che usciva da una fontana e attaccava i passanti. Capisci immediatamente che i tuoi sospetti erano fondati: si tratta proprio di «Cervello», il ragazzo di cui avevi sentito parlare. I suoi sogni sono talmente «reali» che di solito si avverano. La madre del ragazzo vi raggiunge e ti spiega la situazione di suo figlio, dicendo che presto sarà portato all'ospedale per accertamenti. Hai salvato la città da una possibile catastrofe e ciò ti fa guadagnare 3 punti Eroe. La

signora aggiunge che spesso suo figlio fa dei sogni premonitori e che qualche giorno fa il ragazzo parlava di qualcosa che potrebbe essere importante: si tratta di un uomo che si serve di animali feroci per una sua vendetta personale. Ha una stanza segreta, sotto una gabbia di leoni, alla quale si accede da una botola nascosta. Grazie a questa informazione sarai in grado di trovarla aggiungendo 50 al numero del paragrafo in cui troverai la gabbia dei leoni, e recandoti al paragrafo risultante. Guadagni anche 1 punto di Fortuna. Dopo esserti accomiatato ti incammini verso Radd Square. Vai al **71**.

239

Nessuno è in grado di aiutarti. Cosa vuoi fare? Lasci semplicemente la creatura dov'è? Decidi che la cosa migliore è rimetterla nella tomba e lasciare che sia la polizia a prendere le misure necessarie. Non guadagni nessun punto Eroe per questa azione, perché non ti ha visto nessuno. Talvolta anche gli eroi come te vanno incontro a delle delusioni... Ora ti rimetti in cammino verso la casa di tua zia andando al **76**.

240

Splendente d'oro e di pietre preziose, il sarcofago della Principessa è sorvegliato da tre guardiani. Non c'è alcun dubbio che la più piccola di queste pietre farebbe gola a qualsiasi ladro. Chiedi alle guardie di lasciarti consultare la descrizione del sarcofago sul catalogo, e verifichi che non sia sparito nulla. Tutto è in ordine e siccome non hai tempo da perdere decidi di lasciare il posto. Vai al **276**.

241

Arriva la polizia e prende tutte le misure necessarie per neutralizzare la Regina del Ghiaccio. Guadagni 4 punti Eroe per averla catturata, poi lasci il mattatoio. Vai al **362**.

242

C'è una folla enorme raccolta attorno alla biblioteca. La polizia tenta di tenerla a distanza per permettere all'esercito e ai pompieri di lavorare efficacemente. Ma cosa sta succedendo? La risposta non tarda ad arrivare: una finestra del terzo piano va in frantumi, e il rumore dei vetri che si rompono è accompagnato da un urlo disperato quando due corpi precipitano giù assieme a un enorme scaffale. La folla viene investita da una pioggia di vetri e dall'interno dell'edificio proviene un ruggito che fa rabbrividire. Il capo della polizia è felice di vederti. «Abbiamo bisogno d'aiuto, Falco» ti spiega. «Lì dentro c'è un mostro. L'hanno soprannominato il Devastatore. Il suo aspetto non è certamente quello di un umano. È un gigante di pietra!» Senza attendere oltre ti precipiti nell'edificio, e giunto al terzo piano trovi il mostro. Vedendolo rimani a bocca aperta: è vero, il suo aspetto non assomiglia neppure un po' a quello di un umano. È interamente di pietra ed è alto più di tre metri. Qualcosa deve aver provocato la sua furia, perché ora sta distruggendo tutto ciò che gli capita sotto tiro, scaffali di libri, tavoli e sedie. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **378**. Con l'*ATA* vai al **421**. Con lo *Psico-Potere* vai al **192**. Col *Dardo Energetico* vai al **363**. Se ritieni di non essere all'altezza di questa creatura puoi fuggire andando al **319**.

243

Attacchi i tre Alchimisti nel momento in cui escono dalla banca.
Combattili singolarmente.

	Abilità	Resistenza
1° Alchimista	8	6
2° Alchimista	7	7
3° Alchimista	7	6

Se riesci a sconfiggerli vai al **336**.

244

Mentre i Vigili del Fuoco stanno facendo il possibile per sfondare la porta della vettura, in modo da liberare i passeggeri che appaiono visibilmente scossi, i guidatori delle ambulanze discutono animatamente su chi dei due deve trasportare i feriti. Intanto il fuoco ha raggiunto il serbatoio della vettura e l'esplosione che segue mette fine al litigio... Non ti resta che ritirarti in una strada poco frequentata per riprendere le tue sembianze abituali e tornare al lavoro. Perdi 1 punto Eroe e vai al **398**.

245

Appena arrivi al quartier generale della polizia il tenente Wojak ti stringe calorosamente la mano. «Salve, Falco! Che piacere vederti. Andiamo nel mio ufficio». Qui ti racconta che oltre ai casi di ordinaria amministrazione (scorribande, furtarelli e aggressioni), oggi ha ricevuto una notizia preoccupante: nelle carceri di sicurezza di Woodworm Scrub si è verificata un'evasione organizzata. Marcus Buletta, che stava scontando una pena di quattordici anni, ha scalato il muro di cinta con una scala di corda ed è fuggito a bordo di una camionetta camuffata da ambulanza. Inoltre all'ospedale è stato accolto uno strano paziente. Si tratta di un certo Winston Woods, un uomo con la testa e le braccia ruvide e pelose, come quelle di un gorilla. Vuoi occuparti dello strano caso andando all'ospedale (vai al **190**), preferisci andare a far compere (vai al **94**), o dai istruzioni alla polizia che ti tenga informato sul caso e vai a trovare tua zia (vai al **134**)?

246

Leggi nel pensiero dei clienti e del personale del negozio. Effettivamente non stanno mentendo: non sanno nulla sul rapimento. Comunque, mentre sei ancora lì, arriva il fattorino, e non si può certo dire che i suoi pensieri siano

concentrati sul lavoro: sta infatti pensando ad un importante raduno. La sua mente è un libro aperto per te, che riesci a visualizzare l'angolo di una strada ed un segnale sul quale si legge 209ª Strada. L'ulteriore pensiero che occupa la mente del ragazzo ti fa sussultare: è la sigla di M.O.R.T.E.! Ma cosa può avere a che fare un moccioso come questo con la potente organizzazione? Quando si accorge che gli hai letto nel pensiero il ragazzo scappa di corsa. Parti all'inseguimento, ma è troppo veloce e all'angolo riesce a seminarti, lasciandoti a rimuginare su quanto è appena successo. Cosa hai intenzione di fare ora? Se il milionario si trova nel furgone non puoi sperare di acciuffarlo, ma puoi sempre darne i connotati alla polizia sperando che riescano a rintracciarlo. In questo caso vai al **428**. Se invece vuoi cercare altri indizi all'esterno del negozio vai al **331**.

247

Ora devi tornare al laboratorio per combattere i cani che rimangono. Vai al **120**.

248

Se vuoi esaminare qualcuna delle attrazioni della Casa dei Divertimenti, vai al **143**. Se non hai queste intenzioni significa che sai già dove cercare. In questo caso sai anche a che paragrafo devi recarti, quindi vacci immediatamente.

249

Non puoi far nulla per impedire che l'aereo decolli. Imprecando per la rabbia torni all'aeroporto per informare le autorità competenti. Comunque in questo modo non potrai far molto, poiché senza dubbio il jet avrà previsto l'atterraggio su una pista segreta. Dopo un po' lasci l'aeroporto e prendi un taxi per tornare a casa. Il guidatore ha la radio

accesa e, quando non ti annoia con le sue chiacchiere, ascolta un programma di musica. A un certo punto la trasmissione viene disturbata e la musica cessa bruscamente: un'emissione pirata ha interrotto il programma. Vai al **292**.

250

Entri nella stanza proprio nel bel mezzo della lotta tra Lola Manche e il Serpente. La ragazza sta lottando con le unghie e con i denti contro il suo presunto rapitore, che tenta di trascinarla verso la finestra per portarla fuori del teatro. A giudicare dal caos che regna nel camerino (costumi sparsi ovunque e oggetti per il trucco seminati sul pavimento) la lotta deve essere cominciata abbastanza tempo fa. Ora il Serpente sembra avere la meglio, e sta per saltare dalla finestra assieme all'attrice. Devi agire in fretta prima che sia troppo tardi.

Serpente	Abilità 8	Resistenza 8

Il Serpente ha una potente arma segreta: il morso velenoso. Ogni volta che vince un assalto lancia un dado: se il numero uscito è 1 o 2 riesce a morderti, e il veleno ti fa perdere 1 punto di Abilità. Fortunatamente l'effetto del veleno è solo temporaneo, e dopo ventiquattr'ore potrai recuperare i punti di Abilità persi. Se riesci a sconfiggere il malvivente vai al **432**.

251

Porgi il medaglione all'ispettore, che lo ripone in una piccola borsa di plastica. «Ha tutto l'aspetto di essere una banale aggressione» dice. «Tuttavia c'è qualcosa di curioso: è successa in pieno giorno e il portafoglio non è stato neppure toccato. In ogni caso grazie dell'aiuto». Dopo esserti cambiato d'abito lasci il posto. Vai al **181**.

252

Ti appresti a scendere nel sottomarino quando un rumore metallico ti mette in guardia: qualcuno sta camminando! Senza perdere tempo penetri all'interno e cerchi un luogo per nasconderti: una porta aperta che conduce in una stanzetta fa proprio al caso tuo. Qualche istante più tardi senti nuovamente il rumore dei passi, e intravedi una figura umana che si ferma davanti al tuo nascondiglio e dice: «Chi è quello sconsiderato che ha lasciato aperta la camera di lancio?» La porta viene richiusa ermeticamente e il cuore ti balza in petto. La *camera di lancio!* Sei in trappola. Come farai a fuggire? Devi provare con i poteri speciali:

Forza Multipla	Vai al **390**.
Psico-Potere	Vai al **59**.
ATA	Vai al **145**.
Dardo Energetico	Vai al **6**.

253

Il curatore ti precede verso la sala dove si trovano esposti gli enormi mammiferi: gorilla, rinoceronti, gatti enormi, addirittura una balena... Sono impressionanti, e li esamini con attenzione. Una delle tigri ti interessa particolarmente poiché presenta delle macchie di sangue coagulato sulle zampe. Tuttavia non c'è modo di sapere se il sangue è animale o umano, e neppure da quanto tempo si trova lì. Il curatore ti racconta che l'elefante non si trova sul piedistallo perché ieri è stato portato in una stanza al pianter-

reno per essere restaurato. Se intendi proseguire l'investigazione vai al **161**; se preferisci dare un'occhiata ai dinosauri vai al **345**.

254

La guardia di sicurezza che sorveglia l'entrata dichiara che si ricorda di aver visto partire la vettura, ma che non è riuscita a vedere chi guidava. Comunque la macchina si stava certo dirigendo verso il centro della città. Come farai a metterti sulle sue tracce? Domandi alla polizia di verificare il numero di targa e lasci i Laboratori Murdock. Vai al **125**.

255

Bersaglio mancato! Non hai il tempo per lanciare un altro dardo, poiché lo squalo si è pericolosamente avvicinato al ragazzo. Se dovessi sbagliare di nuovo la vittima sarebbe perduta! Saggiamente decidi di raggiungere a nuoto lo squalo per combattere. Vai al **294**.

256

Senza perdere un istante entri nel negozio dal quale è giunto il grido, pronto all'azione. È una piccola rivendita di dolciumi, caramelle e tabacco. Il proprietario, un certo Kalvin Farquarson, è ancora dietro al bancone con la testa tra le mani, ed è visibilmente scosso. Lo afferri per le spalle e lo scuoti dolcemente, dicendogli di farsi forza. Allora sembra calmarsi un po' e riesce a balbettare: «Terribile! Una cosa terribile... Ha impugnato una pistola... Ha portato via tutto quello che c'era in cassa... È scappato di là...» Ti indica la porta di servizio del negozio. Ti precipiti in quella direzione nel tentativo di fermare il ladro prima che riesca a far perdere le tracce (vai al **24**) o preferisci prendere un oggetto qualunque per proteggerti (vai al **101**)?

257

L'attesa è breve. Il professore scende in vestaglia e ti chiede cosa vuoi. Gli racconti la tua scoperta e gli confidi il sospetto che qualcuno stia cercando di rubargli i suoi segreti. Non sembra per nulla impressionato e ti invita nel suo ufficio per farti vedere che è tutto in ordine.
Vai al **303**.

258

Prendi per la gola il killer e gli ordini di dirti chi è il suo mandante. Si rende conto di avere le spalle al muro e ammette di essere stato ingaggiato da M.O.R.T.E.! Passi alle minacce e gli chiedi il luogo del raduno, ma lui giura che sa soltanto che avverrà domani. Probabilmente sta dicendo la verità. Lo consegni alla polizia e ti metti in cammino verso casa. Hai salvato la vita al Presidente e ti sei ben meritato 6 punti Eroe. Ora vai al **311**.

259

Provi a parlare con la guardia di sicurezza attraverso la porta, ma senza alcun risultato. La cassaforte ha dei muri di un tale spessore che non è possibile sentirsi. Cercando una soluzione immagini cosa può essere successo: gli Alchimisti, dei veri maghi della chimica, devono aver neutralizzato l'allarme con qualche strano gas acido, e poi si sono serviti di qualche altro composto chimico sconosciuto per sciogliere la chiusura di sicurezza della porta principale. Ma il fatto che il guardiano non abbia notato gli intrusi rimane ancora un mistero, che potrà essere risolto soltanto quando la serratura automatica sarà scattata e la guardia sarà finalmente libera. Puoi tentare di forzare la porta della cassaforte per liberare la guardia. Con il *Dardo Energetico* vai al **183**; con un altro potere vai al **5**. Comunque, se pensi che questo tentativo sia inutile vai al **60**.

260

Sembra che il demente abbia intuito il tuo piano, quindi tenti con un'altra tattica: gli dici di pensare a sua moglie o alla sua fidanzata, a quanto soffrirebbe se l'aereo precipitasse. Tutto ciò non fa che aumentare la sua collera. Il dirottatore spegne la radio e un istante più tardi l'aereo precipita, mentre tu non puoi far altro che assistere alla scena, impotente. Si è sfracellato al suolo e nessuno è sopravvissuto. Vai al **10**.

261

Colpisci il Guerriero, che si accascia al suolo mentre le fiamme si spengono. Ora devi occuparti degli altri tre. Poiché ti basta poca energia per neutralizzarli, puoi usare un *Dardo Energetico* per ciascuno. Quando ne hai colpiti altri due vai al **53**.

262

La creatura ti vede e ti sferra un colpo. Porta a termine il combattimento.

Devastatore	Abilità 14	Resistenza 12

Se vinci vai al **119**.

263

Vuoi restare vestito normalmente (vai al **99**), o sgusci dietro un angolo per trasformarti nel Falco d'Argento (vai al **191**)?

264

Gli assistenti di vendita sono tutti occupati a spiegare il funzionamento delle varie macchine ai clienti, e tu ne approfitti per dare un'occhiata per conto tuo alle varie apparecchiature. Il tuo interesse si sofferma su un gioco: il Mackman. Stai leggendo le istruzioni quando ti giunge

una voce familiare. «Personalmente quel gioco non mi piace un gran che». È Jerry Grass! Devi stare attento a non fare passi falsi, perché il tuo amico non ti conosce sotto le spoglie di Jean Lafayette. Chiacchierate del più e del meno e Jerry ti racconta dei suoi passatempi: è un patito di informatica e un radioamatore. Vantandosi della sua bravura ti dà incidentalmente qualche informazione: ha sentito parlare di un progetto di attentato contro il Presidente, che domani arriverà in città per una visita ufficiale. Un falso killer si mescolerà tra la folla, ma il vero assassino si troverà sul tetto del Regent Hotel. Ti racconta che ha cercato di dirlo alla polizia, ma che lo hanno preso per pazzo. Grazie a questa informazione potrai catturare l'assassino, aggiungendo 100 al numero del paragrafo in cui troverai la 7ª Avenue e recandoti al paragrafo risultante. Ringrazi Jerry per la compagnia ed esci andando al **226**.

265

Il raggio colpisce la creatura in pieno petto. Ruggisce e poi... svanisce! Rimani a bocca aperta. Cosa sta succedendo qui? Anche gli spettatori sono sbalorditi. Vai al **138**.

266

Vedendoti entrare, un cinese si fa avanti e farfuglia qualcosa: «Plego? Plego? Plego?» È ovvio che va di fretta. Gli dici che vuoi solo dare un'occhiata al negozio (vai al **334**)

o gli sussurri all'orecchio una parola d'ordine che potresti conoscere (vai al **206**)?

267

I Vigili del Fuoco riescono a scardinare la portiera. A lavoro ultimato dai una mano ad aprirla e tiri fuori i due passeggeri, mettendoli in salvo dall'esplosione che sta per aver luogo. Fortunatamente, quando la macchina va a fuoco non c'è più nessuno dentro. Non è stato un salvataggio particolarmente difficile, comunque anche tu hai fatto la tua parte e guadagni 1 punto Eroe. Dopo aver consegnato i passeggeri agli uomini dell'ambulanza ti allontani dalla folla e, trovato il luogo adatto, riprendi le tue sembianze abituali e ti rimetti in cammino verso l'ufficio. Vai al **398**.

268

Spieghi al farmacista che sei in cerca di qualche indizio per localizzare l'Avvelenatore. Non ha nulla in contrario, e ti lascia dare un'occhiata al negozio e al deposito sottostante. Tuttavia non riesci a trovare tracce dell'Avvelenatore. Lo ringrazi per la sua disponibilità e ti allontani. Ora non hai più piste da seguire. Vai al **107**.

269

Afferri la bottiglia e la getti fuori dalla finestra aperta. Non è stata una buona mossa. In primo luogo la bottiglia scottava: perdi 1 punto di Abilità per la bruciatura. In secondo luogo il suo contenuto si è riversato sui passanti: perdi 2 punti Eroe. Comunque sei riuscito ad evitare l'esplosione e il professore ti ringrazia calorosamente. A questo punto lasci l'edificio e ti incammini verso casa. Vai al **18**.

270

All'udire quel nome ti volti verso Mustafa Karim. Egli sostiene un istante il tuo sguardo, poi abbassa gli occhi. Lo afferri per le spalle per fargli alcune domande, ma con grande sorpresa del curatore Mustafa riesce a liberarsi dalla stretta e si precipita verso i sotterranei del museo. Parti all'inseguimento e vedi che va a rifugiarsi in una stanza scarsamente illuminata, dove ci sono delle casse di legno. Non ha via d'uscita, ma nonostante ciò quando avanzi verso di lui il malvivente sfodera un sorriso maligno. La sua pelle comincia a raggrinzirsi e i suoi occhi affondano dentro le orbite, mentre delle bende appaiono su tutto il corpo. Chi ti sta davanti ora è una mummia, che avanza verso di te agitando pericolosamente le braccia, pronta all'attacco. Se il tuo potere è il *Dardo Energetico* vai al **170**. Con la *Forza Multipla* vai al **109**. Altrimenti vai al **61**.

271

Esamini l'interno delle tasche del giornalista con un Micro-Sensore. L'apparecchio rivela immediatamente delle minuscole particelle di pelle che non sembrano corrispondere a quelle della mano dell'uomo. Sta succedendo qualcosa di veramente strano qui! Vai al **143**.

272

Sfrecci nell'aria e colpisci alla gola il mostro, che lascia cadere la sua vittima nell'acqua della fontana tinta di sangue. Devi combattere.

Mostro della Fontana	Abilità 10	Resistenza 11

Quando gli infliggi la quarta ferita vai al **65**.

273

Vai al **34**.

274

Appena entri nell'ufficio del colonnello il Macro Cervello si volta verso di te. È sorpreso di vederti, ma trova subito le parole da rivolgerti: «Bene, bene! Il Falco d'Argento, come di consueto, sta sempre dalla parte dei buoni e dei giusti. Stomachevole. Ma non è detta l'ultima parola...» Ciò che segue è un terribile braccio di ferro mentale: la tua volontà contro quella del Macro Cervello, che ha poteri simili ai tuoi. Ma a differenza di te il Macro Cervello è da tempo che si prepara ad affrontarti, e non ha avuto una giornata pesante. Il suo potere sembra dunque prevalere. Per quel che ti riguarda ti sei messo a respirare affannosamente ed ora crolli a terra, in ginocchio, totalmente in balia del tuo nemico che però non ha ancora finito. «Falco» ti annuncia, «sono ormai molti anni che lotti al servizio della giustizia. È arrivato il momento di metterti a disposizione del Macro Cervello!» Senti che la tua volontà sta venendo meno. È riuscito a farti il lavaggio del cervello ed ora sta imprimendo nella tua mente le sue suggestioni mentali. Tutti i tuoi sforzi sono inutili. Non sei più l'eroe di Titan City, il giustiziere nella lotta contro il male. Sei solo una pedina nelle mani del Macro Cervello, la creatura dalla formidabile e temibile intelligenza...

275

Fai appello a tutte le tue energie e lanci un altro dardo. Di nuovo lo sforzo non è indifferente, e perdi 2 punti di Resistenza, ma stavolta riesci a far fondere il meccanismo della serratura. La porta si sta aprendo lentamente, quindi entri nella cassaforte. Tra le cassette di sicurezza sparse a terra giace la guardia, col sangue che ancora cola da una brutta ferita alla nuca. Il colpo e la mancanza d'aria sono stati letali. Ti inginocchi presso di lui; l'uomo raccoglie le sue ultime forze e con un filo di voce pronuncia poche parole, interrotte da colpi di tosse: «Alchimisti... ho udito

i loro piani... un raduno... un grosso affare... nervoso... morte... sottomarino... Ahhhhhh...» Reclinando il capo l'uomo si spegne. Vai al **60**.

276

E ora dove vai? Vuoi visitare la Biblioteca Centrale di Titan City per fare delle ricerche alla sezione di criminologia (vai al **242**) o pensi di fare una visitina a Jerry Grass (vai al **38**)?

277

Sali silenziosamente le scale, ma quando mancano soltanto quattro gradini per arrivare in cima il legno marcio scricchiola rumorosamente. Le voci si interrompono all'istante: hanno sentito il rumore! Accidenti! Cerchi un posto in cui nasconderti, ma non ne trovi nessuno. Invece vedi uno specchio posto in cima alla scala: sicuramente la Tarantola e i suoi uomini ti hanno notato. La seconda cosa che vedi è un tubo appeso al soffitto con l'apertura rivolta proprio verso di te. Mentre ti avvicini per ispezionarlo, una nuvoletta di fumo verde fuoriesce dal tubo e ti investe in pieno viso, facendoti tossire violentemente. Senza dubbio è un'altra delle trovate della Tarantola, e anche piuttosto pericolosa visto che il gas velenoso ti è penetrato fin nei polmoni. Il tuo tentativo di ritrovare il milionario non ha avuto il successo sperato...

278

Il Rifugio per Gatti non è lontano dal caseificio. Come avevi immaginato l'animale cerca di liberarsi graffiandoti, e la sua forza sembra aumentare notevolmente. Improvvisamente assisti a una trasformazione: il micino che portavi in braccio si ingrandisce a vista d'occhio e ti costringe a gettarlo a terra. Ora ha sembianze umane, di una donna per la precisione. Certo! La Gatta Tigre! Questa perversa criminale detiene il primato dei furti ai caseifici e agli allevamenti di pesci! È dotata di artigli affilati alle mani e ai piedi ed ora balza su di te, pronta a combattere.

Gatta Tigre	Abilità 9	Resistenza 8

Con lo *Psico-Potere* vai al **413**; con l'*ATA* vai al **168**. Non c'è tempo per usare il *Dardo Energetico*. Se devi combattere a mani nude e riesci a sconfiggere la Gatta Tigre vai al **124**.

279

Fingi di aver perso i sensi, anche se hai i nervi a fior di pelle: che prendano pure i soldi ai quali miravano. Intanto arriva una macchina, sulla quale i due salgono imprecando per il misero bottino. Riesci comunque a leggere il numero di targa e a stampartelo in mente: ora la polizia potrà catturarli. Perdi 2 punti di Resistenza per il colpo alla testa e vai al **76**.

280

Recentemente sei venuto a conoscenza della vera identità di alcuni tra i più noti malviventi della criminalità organizzata: il Tormentatore è stato identificato come Richard Storm, un ingegnere che progetta impianti di riscaldamento, proveniente da una famiglia altolocata; la Regina del Ghiaccio non è altri che Silvia Gelo, anche lei una ragazza di buona famiglia; e Marcus Buletta è conosciuto sotto il raccapricciante nome di Dottor Macabro, i cui terribili esperimenti nel campo della chirurgia hanno sconvolto il mondo intero. Sono ormai diversi mesi che Buletta sta progettando di evadere. Quando lo farà è probabile che vada subito a derubare una farmacia per impadronirsi di apparecchi e medicinali.

281

Ti siedi vicino a un giovane che ascolta musica con le cuffie e gli chiedi in prestito il registratore, per sentire la cassetta. Si tratta di una registrazione telefonica tra un uomo e una donna che si conclude con queste parole: «Non ti preoccupare. I gioielli sono stati presi e sostituiti dal nostro agente Mustafa Karim. Presto saranno in mano nostra. Ricordati che ci incontriamo dopodomani a bordo dello yacht. Okay. Ciao». Davvero interessante. Questo Mustafa Karim deve essere coinvolto in qualcosa di losco. Quando ti capita di incontrarlo puoi interrogarlo sulle sue attività raddoppiando il numero del paragrafo in cui lo trovi e recandoti al paragrafo corrispondente. Guadagni 1 punto di Fortuna per aver udito il messaggio e vai all'**86**.

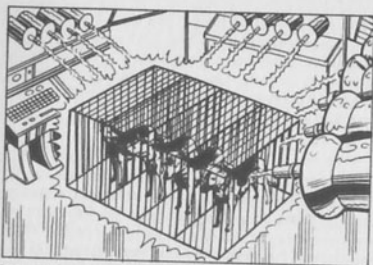
282

Non ti resta altro che combattere il furioso Androide.

Androide	Abilità 9	Resistenza 11

Dopo il secondo assalto vai al **335**.

283

Salti dietro al bancone e ti cambi in fretta. Quando riappari, sotto le spoglie del Falco d'Argento, i Guerrieri del Fuoco si fermano di colpo. Minacciandoli ordini loro di arrendersi, ma le tue parole non vengono neppure prese in considerazione. Uno dei guerrieri ti salta addosso, e tu non

puoi far altro che servirti del *Dardo Energetico*. Se lo colpisci vai al **261**; se lo manchi vai al **200**.

284

Ti trasformi rapidamente nel Falco d'Argento e ti precipiti ai Laboratori Peter, situati al centro della città, in prossimità del Dipartimento di Fisica Nucleare dell'università. Quando arrivi un impiegato ti conduce direttamente al terzo piano, ma ti avvisa di stare attento. Un gruppetto di professori e di studenti si è radunato sulle scale e uno di loro ti racconta cosa è successo. Quattro pastori tedeschi che erano stati sottoposti a esperimenti radioattivi sono fuggiti dalle gabbie. Sono chiusi in una stanza in fondo al corridoio e stanno abbaiando selvaggiamente. Sebbene non siano radioattivi, il loro morso sarebbe letale se la saliva venisse a contatto con una ferita. Se sopravvivi a ciò che ti attende guadagni 1 punto Eroe per ogni cane che riesci a catturare, ma perdi 1 punto Eroe per ogni persona morsa dai cani. Se il tuo potere è:

ATA	Vai al **328**.
Dardo Energetico	Vai al **306**.
Psico-Potere	Vai al **105**.
Forza Multipla	Vai al **237**.

285

Dall'alto della torre di controllo osservi il Tormentatore mentre scende dall'aereo e si consegna alla polizia che lo stava aspettando. Il controllore di volo ti ringrazia calorosamente. Guadagni 2 punti Eroe, e ti allontani andando al **10**.

286

Cogli il ladro di sorpresa: lo afferri e lo tiri fuori da dietro le casse. Quando lo esamini alla luce rimani stupefatto: questo mascalzone non può avere più di nove anni! Fremi

al pensiero che avresti potuto ferirlo seriamente. Il giovinastro è svenuto, ma tiene ancora in mano il corpo del reato... un croccantino mezzo sbocconcellato. Lo scuoti con un gesto disperato, e non tarda a riprendere conoscenza. Lo guardi con aria minacciosa, e lui assume un'espressione terrorizzata. Segretamente sei ben felice che non sia ferito gravemente, comunque lo metti in piedi e lo fai entrare nel negozio. Vai al **316**.

287

Prima di tutto tenti di penetrare nella mente del pericoloso criminale che, come sai, si nasconde sotto l'apparenza della nuvola scura. È un'impresa difficile, ma riesci a capire una cosa: è riuscito a fare un radiofilm degli appunti del professore, e le fotografie sono già state mandate al quartier generale di M.O.R.T.E.! Ti concentri al massimo cercando di alterare le molecole dell'aria attorno alla nuvola per imprigionare il malvivente, ma senza risultato. Non sei riuscito ad evitare che importantissimi segreti finiscano nelle mani di M.O.R.T.E. Vai al **162**.

288

Apri piano la porta, e penetri in un camerino che è in uno stato di disordine totale: i vestiti sono sparsi sul pavimento, e i cosmetici sono sparpagliati sul tavolo del trucco che si trova davanti allo specchio. Ma la stanza è vuota! Cerchi le tracce del Serpente in tutto questo disordine, ma è impossibile. Provi nella prima stanza (vai al **322**) o nella terza (vai al **117**)?

289

Mentre arrivi nel parco ti giungono delle voci eccitate. Ti incammini verso il luogo dal quale sembrano provenire e vedi un gruppo di persone che fa capannello attorno a un corpo. La polizia sta cercando di mantenere l'ordine. Ti fai largo tra la gente per capire cosa sta succedendo (vai al **434**) o ti trasformi nel Falco d'Argento (vai al **104**)?

290

Sei in anticipo per la riunione? Se sì devi sapere per che ora è prevista. Aggiungi quest'ora alla data di oggi (la sai?) e recati al paragrafo corrispondente. Se ciò che leggi non ha senso vai al **368**.

291

«Animali in libertà?» chiede. «Penso che nessuno dei nostri animali sia fuggito, ma posso sempre controllare, se è questo che desidera». Prende il telefono e compone un numero sulla linea interna. «Pronto, Mario? Sono Nancy. Qualcuno qui vuole sapere se qualche animale è scappato... No, non penso. Grazie. Ciao». Scuote il capo e quindi a te non resta che andartene. Provi allo zoo (vai al **408**) o al museo di storia naturale (vai al **365**)?

292

Una voce metallica si mette allora a parlare in tono sinistro: «Cittadini del mondo, non cercate di cambiare canale. È inutile. Questo messaggio viene trasmesso simultaneamente su tutte le frequenze, in tutte le lingue e in tutte le aree del globo. Chi vi parla è Vlad Utosh, conosciuto come il Cyborg Titanium. La mia organizzazione è nota sotto la sigla di M.O.R.T.E., Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrore e dell'Eversione. Eccovi il mio messaggio: abbiamo il pieno controllo del satellite *Guerre Stellari* che orbita attorno alla terra. Vogliamo la resa incondizionata di tutti i governi e delle forze militari e la sottomissione di tutti i cittadini al nostro potere. Qualsiasi resistenza verrà severamente punita. Dal nostro satellite distruggeremo, ad una ad una, tutte le capitali della terra. Per darvi una prova della nostra potenza Titan City verrà distrutta tra soli trenta secondi...» Il cuore ti balza in petto. Non sei riuscito a prevenire il fatale raduno di M.O.R.T.E. e ora il mondo intero pagherà per il tuo errore...

293

Sgusci furtivamente lontano dalla folla di ammiratori per riprendere le tue sembianze abituali, e torni a casa. Hai avuto una giornata pesante, quindi sprofondi in poltrona davanti al televisore con una abbondante bibita ghiacciata. Guadagni 6 punti di Resistenza per il riposo. L'indomani mattina esci presto di casa per andare al lavoro e prendi un autobus, ma poiché sei in anticipo decidi di fare quattro passi e scendi qualche fermata prima. Tipico: appena metti i piedi per terra comincia a piovere. Ti metti a correre e rallenti soltanto nei pressi del Caseificio Cowfield. C'è qualcosa che non va. Se vuoi sapere di cosa si tratta vai al **369**, ma può darsi che tu abbia già qualcosa di più importante da fare... In tal caso sai già dove devi andare.

294

Il combattimento comincia tra gli spruzzi e la schiuma.

Squalo	Abilità 10	Resistenza 8

Se lo squalo riesce a infliggerti quattro colpi vai al **95**; se invece riesci a finirlo prima vai al **197**.

295

Nella Cintura degli Accessori c'è un Contenitore di Zero Assoluto. Lo prendi e ti avvicini in fretta alla bottiglia in ebollizione, puntandolo in quella direzione. Il pericolo è passato! Il liquido della bottiglia si è congelato ed è diventato innocuo. Il professore ti ringrazia per aver salvato la vita al personale del laboratorio e per questo guadagni 1 punto Eroe. Torni a casa andando al **18**.

296

Frughi nelle tasche dell'uomo alla ricerca del suo portafoglio, nel quale trovi senza dubbio i frutti della sua riprovevole attività. Assieme al portafoglio c'è un pacchetto di sigarette che contiene un pezzo di carta appallottolata, una fonocassetta e una mappa. Prima di consegnare il borsaiolo alla guardia della metropolitana riesci a prendere uno di questi tre oggetti. Quale? Il pacchetto di sigarette (vai al **423**), la cassetta (vai al **281**) o la mappa (vai al **20**)?

297

Devi combattere contro i leoni. Se riesci a sconfiggerli il direttore si arrende.

1° Leone	Abilità 8	Resistenza 9
2° Leone	Abilità 7	Resistenza 8

Combattili singolarmente e se vinci con entrambi vai al **433**.

298

Fai irruzione in una stanza piena di fumo, dove sei persone riunite attorno a un tavolo ti guardano con un'espressione sbalordita appena sentono il rumore della porta. Riconosci all'istante l'uomo che presiede la seduta, una faccia difficile da dimenticare. È calvo, ha il naso appuntito e degli occhialini sporgenti al posto degli occhi. È Vlad Utosh, il capo di M.O.R.T.E., che ora si è alzato in piedi per parlare: «Bene, bene. Il Falco d'Argento ci ha fatto l'onore di una visita. Forse vorresti unirti a noi? Non ci posso credere. Amici, vi darò una dimostrazione di come gli agenti di M.O.R.T.E. usano trattare i nemici. Quest'omiciattolo insignificante non è in grado di misurarsi col Cyborg Titanium!» L'essere mezzo umano e mezzo meccanico che ti sta di fronte avanza di alcuni passi verso di te, con gli occhi lampeggianti e agitando pericolosamente le braccia elettromotorizzate. Possiedi un Blocca-Circuiti? Se sì vai al **159**; se no devi affrontare a mani nude il terribile capo di M.O.R.T.E.

Cyborg Titanium	Abilità 18	Resistenza 20

Dopo il terzo assalto vai al **136**.

299

Ti precipiti verso la riva ed esamini la superficie del mare, in cerca della caratteristica pinna dello squalo. La avvisti a trenta metri dalla spiaggia. Si tratta di un esemplare enorme, che punta dritto verso un ragazzo che sta nuotando disperatamente verso la spiaggia. Potresti sbarazzarti facilmente dello squalo con l'Elettrificatore Onnidirezionale, se il ragazzo non fosse sulla linea di tiro. Non puoi rischiare: devi tuffarti in acqua e combattere corpo a corpo. Vai al **294**.

300

Avvicinandoti alla vetrina riconosci una figura familiare, che dimostra fin troppo interesse per gli anelli di diamanti.

Si tratta di Percy Bocca d'Oro, così chiamato perché tutti i suoi denti sono stati limati e sostituiti con dell'oro come punizione per aver tradito il suo capo. Vedendo che ti avvicini comincia a diventare nervoso. Decidi di fargli qualche domanda imbarazzante: ha qualcosa a che fare con il furto con scasso alla gioielleria De Lager, avvenuto la settimana scorsa? Non è forse stato visto parlare con Timmy la Lingua? Non sarebbe un bene per tutti se fosse consegnato direttamente al boia? In questo modo verrebbero risparmiati molti problemi alla polizia... Percy Bocca d'Oro comincia a sudare e accetta di darti qualche informazione purché tu faccia finta di non averlo visto. Ti racconta che l'Avvelenatore ha in mente un piano che potrebbe mettere in serio pericolo la vita di tutti gli abitanti di Titan City. Ti fornisce tutti i dettagli. Se in seguito dovesse capitarti di cercare l'Avvelenatore, sottrai 30 dal paragrafo in cui ti trovi e recati al paragrafo risultante. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. A questo punto lasci andare l'uomo. Il resto del pomeriggio è privo di eventi importanti, e ti godi una buona notte di riposo che ti fa guadagnare 6 punti di Resistenza. Vai al **327**.

301

«Lafayette! Finalmente! Venga qui, *immediatamente*!» tuona la voce di Jonah Whyte ancor prima che tu abbia messo piede in ufficio. Ti rechi da lui con aria umile e borbotti qualche parola di scusa per il ritardo. «Ne ho abbastanza» riprende, «cosa pensa che si faccia qui, la

carità? Pensa forse che dovrei esserle grato per averci onorato della sua presenza? Molto gentile da parte sua essersi preso la briga di venire. Le dirò di più: oggi mi sento particolarmente buono, quindi le lascio la giornata libera! Non retribuita, s'intende! E se domani non sarà il primo ad arrivare potrà cominciare a cercarsi un altro lavoro!» Esci dal suo ufficio a testa bassa. Come potresti spiegargli i motivi della tua assenza? Ed ora sei stato sospeso per un giorno... Cosa vuoi fare? Vai a Wysneyland, il parco dei divertimenti (vai al **15**) o eviti il contatto col mondo esterno e vai a casa per riposarti in modo da essere sicuro di non far tardi domani (vai al **218**)?

302

Dopo un pasto frugale si alzano ed escono. Sei riuscito a sentire parte della loro conversazione, nient'altro che un'accesa discussione sui risultati delle corse di cavalli di domani. Stai perdendo tempo. Lasci dunque il posto e prendi un taxi. Vai al **368**.

303

«Ecco qua» dice il professore mentre entri nello studio. «Tutto è in ordine. Proprio come l'ho lasciato io». Ma tu non lo stai ascoltando: la tua attenzione è stata attirata da una nuvoletta di fumo nero che si sta infilando nel condizionatore d'aria. Ti precipiti immediatamente fuori andando al **29**.

304

Ti prepari a lanciare il *Dardo Energetico* sull'Androide, ma poi decidi che è meglio non rischiare di coinvolgere anche le persone innocenti che stanno assistendo alla scena. Cosa puoi fare contro questa creatura? La risposta ti viene data da un uomo tra il pubblico, che è rimasto ad osservare la scena. «Prova con questo» grida lanciandoti un piccolo marchingegno a forma di penna. «Prima qualcuno ha chiesto cosa si deve fare se l'Androide diventa incontrollabile, e il venditore ha mostrato questo oggettino. L'ha chiamato Blocca-Circuiti o qualcosa del genere. Potrebbe esserti d'aiuto». Prendi al volo l'apparecchio e lo punti verso l'Androide, che si blocca all'istante. Guadagni 4 punti Eroe e inoltre puoi tenere lo strano piccolo marchingegno. Ritenendo di aver visto fin troppo decidi di lasciare Palazzo Trottola andando al **75**.

305

I due poliziotti ti aiutano a sederti su una panchina, senza interrompere la loro conversazione: «Uno spettacolo terribile, al parco. La gola squarciata. Il viale pieno di sangue...» «Davvero» replica l'altro, «e alla Banca Cleveland? Sembra un altro colpo degli Alchimisti. Per fortuna che non ero in servizio quando sono entrati!» I due abbassano il capo. «Sembra che il mondo vada a rotoli» riprende il primo, tornando verso la macchina. Cosa fai adesso? Ti dirigi a piedi verso il parco per vedere di cosa stavano parlando (vai al **165**), compri un giornale per vedere se ci sono notizie sulla rapina (vai al **228**) o vai al lavoro (vai al **341**)?

306

Potresti servirti del *Dardo Energetico* contro i cani soltanto all'interno del laboratorio. Se un cane riesce a fuggire tra la gente non ti arrischi ad usarlo. Vai al **237**.

307

Cosa puoi fare per aiutare le nuotatrici? Un *Dardo Energetico* farebbe sciogliere immediatamente l'acqua, ma usandolo correresti il rischio di colpire anche le ragazze. Potresti sempre provare a lanciarne uno a breve distanza. Se decidi di servirtene, perdi 4 punti di Resistenza a causa dello sforzo prolungato, e guadagni 2 punti Eroe; ma se invece non vuoi sprecare Resistenza e te ne vai, perdi 2 punti Eroe e inoltre devi fare i conti con il sentimento di disprezzo che nascerà tra i presenti se vedranno che ti allontani. Quando lasci il posto recati al **362**.

308

Usando i tuoi poteri mentali leggi rapidamente nel pensiero dei passeggeri. La scelta cade su un uomo dall'aspetto vigoroso e con le spalle massicce. Ti metti in contatto telepatico con lui e gli spieghi cosa vorresti che facesse. Lui annuisce, e con lo sguardo rapito grida: «Alleluia! La parola del Signore. Mi manda a salvare il mondo da questo pazzo miscredente! La missione mi è stata data dal cielo!» Il cuore ti balza in petto. Ci mancava solo questo: un fanatico religioso che pensa che il tuo messaggio sia un divino presagio. Grazie al tuo particolare potere puoi osservare la scena: l'uomo si dirige imprudentemente verso

la cabina di pilotaggio declamando ad alta voce. Evidentemente il Tormentatore capisce le sue intenzioni, e senza esitare impugna la leva del comando e la abbassa in avanti facendo piombare l'aeroplano in picchiata. Senza preoccuparsi di mettersi in salvo ha voluto prima di tutto portare a termine il suo piano. E infatti, alcuni momenti più tardi, l'aereo si schianta al suolo senza lasciare superstiti. Il tuo piano è fallito. Vai al **10**.

309

Aspetti con ansia che gli Alchimisti escano dalla banca. Alcuni passanti non si rendono conto di cosa sta succedendo e si incamminano verso l'entrata, ma tu, facendo grandi cenni con le braccia, riesci ad evitare che vengano coinvolti nella rapina. Tuttavia hai provocato la curiosità della gente, e un bimbo si è messo a tirare la madre per il braccio gridando: «Mamma! Guarda! È il Falco d'Argento! Posso chiedergli un autografo mammina? Posso? Ti prego...» Cerchi di tenerlo lontano, ma riesci soltanto a offendere sua madre che, non comprendendo la situazione, ti dà del maleducato. Ma hai altro a cui pensare: forse le grida del ragazzo hanno messo in allarme gli Alchimisti? Tenta la Fortuna. Se sei fortunato vai al **128**; se sei sfortunato vai al **155**.

310

Dentro la gabbia ci sono due leoni. Pigramente allungati si stanno leccando i baffi con aria soddisfatta. Tutto sembra dire che hanno appena finito di mangiare, ma non ci sono segni di cibo nella gabbia. A qualche metro di distanza c'è un elefante legato a un palo. Queste bestie potrebbero benissimo essere gli assassini, ma quali prove hai? Vuoi arrestare il domatore e portarlo alla polizia (vai al **383**) o preferisci cercare delle prove (vai al **45**)? Se hai lo *Psico-Potere* vai al **321**.

311

Fai ritorno al tuo appartamento per goderti un meritato riposo. Questa riunione degli agenti di M.O.R.T.E. ti sta ossessionando, ma per ora sei ben deciso a non pensarci e il relax ti fa guadagnare 6 punti di Resistenza. L'indomani mattina a darti il «buon giorno» non è la sveglia ma il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. Stavolta il messaggio è più lungo del solito e la voce è anche più insistente: «Informazione confermata. Riunione di M.O.R.T.E. per oggi. Luogo sconosciuto». Oggi!!! Balzi giù dal letto. Hai qualche idea di dove può aver luogo la riunione? Dove vai?

All'Aeroporto Parker?	Vai al **349**.
Resti in città?	Vai al **70**.
Verso il porto?	Vai al **290**.

312

Il Presidente deve venire in visita a Titan City, e girano voci che al suo arrivo ci sarà un attentato. Sarebbe saggio capire come si svolgerà questo attentato. Sia Marcus Buletta sia Flanagan Faccia di Ratto ne sanno qualcosa.

313

Stai per entrare nella farmacia quando senti delle grida provenienti dall'interno. Sgattaioli in una stanzetta del magazzino e ti trasformi nel Falco d'Argento per andare a vedere cosa sta succedendo. Quando entri nel negozio vedi due individui che arraffano i medicinali dagli scaffali, mentre una folla di spettatori terrorizzati è tenuta a bada da un terzo complice. Lo riconosci: è il Dottor Macabro, il chirurgo pazzo i cui «brillanti» esperimenti di trapianto hanno fatto radiare dall'ordine dei medici. I suoi due scagnozzi sono un esempio della sua bravura: uno ha quattro braccia, di cui ora si serve per afferrare i medicinali; l'altro ha una testa di tigre, e sta terrorizzando il personale della farmacia con i suoi denti affilati. Sei pronto ad agire. Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **325**. Con lo *Psico-Potere* vai al **173**. Con la *Forza Multipla* vai al **78**. Col *Dardo Energetico* vai al **142**.

314

Risali rapidamente le scale, e afferrato il direttore per un braccio gli racconti cos'è successo. Hai deciso che tutta la faccenda è affar suo. Perdi 2 punti Eroe per avere lasciato il campo prematuramente. Vai al **276**.

315

Voli in aria e scendi bruscamente in picchiata, in direzione della creatura, sferrandole nel petto un pugno formidabile. Essa allora allenta la stretta e rivolge a te la sua attenzione. Porta a termine il combattimento.

Distruttore	Abilità 12	Resistenza 14

Se riesci a sconfiggerlo vai al **131**.

316

Fai una ramanzina al monello e lo lasci andare, poi ti rivolgi al negoziante. Sei furioso! Pensavi che si trattasse di una rapina seria e non di un banale furtarello di croccantini. Quello stupido negoziante ti ha fatto perdere un sacco di tempo. Non guadagni punti Eroe per la cattura, anzi, devi perderne uno se hai colpito il giovane ladruncolo. E inoltre, se l'hai colpito, è meglio che ti levi di torno prima che qualcuno dei passanti si accorga di cosa è successo. Questo è proprio il genere di cose da cui nascono le critiche dell'opinione pubblica. Te ne vai in fretta (vai al **438**) o prima vuoi sfogare la tua rabbia col proprietario del negozio (vai al **64**)?

317

Il cantiere navale è un luogo piuttosto lugubre. Ormeggiate alla banchina ci sono tre imbarcazioni che puoi ispezionare: una barca da diporto (vai al **417**), un vecchio sottomarino (vai al **252**) e un altro battello che è stato appena ridipinto (vai al **96**).

318

Si è trattato di un assassinio piuttosto feroce: la gola dell'uomo è stata squarciata con un'affilatissima lama di rasoio. Il suo portafoglio contiene alcune carte di credito e i documenti di identificazione. Si chiama Wayne Bruce ed è il presidente della Compagnia di Sicurezza Euro-Americana. Nel portafoglio c'è anche la foto di un'attraente giovane donna bionda, con gli occhi neri. C'è una cosa che ti lascia perplesso: il portafoglio non è stato toccato. Certamente non sei alle prese con una delle solite aggressioni per furto. Vuoi visitare gli uffici della Compagnia di Sicurezza Euro-Americana (vai al **233**), vai a casa della vittima per parlare con sua moglie (vai al **195**), o passi il caso alla polizia (vai al **73**)?

319

È proprio il caso che ti prenda un po' di riposo. Vuoi far visita alla tua vecchia zia (vai al **134**) o preferisci andare al distretto di polizia per vedere se hanno bisogno di qualcosa (vai al **245**)?

320

Sarebbe pericoloso usare il *Dardo Energetico*, poiché un colpo sbagliato farebbe cadere la provetta col veleno. Vuoi rischiare ugualmente? Se sì vai al **150**, altrimenti vai al **25**.

321

Ti avvicini al domatore di leoni e scambi quattro chiacchiere con lui, ma allo stesso tempo sondi la sua mente per cercare un eventuale rapporto tra questi animali e l'aggressione. Sembra non esserci nessuna relazione. Vuoi arrestare ugualmente il domatore (vai al **383**) o ti allontani dal circo (vai al **148**)?

322

Evidentemente questo è il camerino più lussuoso di tutto il teatro, e di solito viene usato dalle star. Dei lussuosi drappi abbelliscono le pareti, e una fila di lampadine incornicia lo specchio. Ma tutto è perfettamente in ordine e sembra che il camerino non sia stato usato da parecchie settimane. Non c'è nulla di interessante qui. Vuoi provare nella seconda stanza (vai al **288**) o nella terza (vai al **117**)?

323

L'ispettore non ha una grande opinione dei supereroi. Secondo lui la lotta contro il crimine è compito della polizia, e non di coloro che definisce «amatori». Malgrado tutto acconsente a darti qualche informazione: gli Alchimisti, maghi della chimica, hanno neutralizzato l'allarme con una sorta di acido gassoso e si sono serviti di un altro composto sconosciuto per dissolvere il sistema di chiusura ermetica della porta principale. Il motivo per cui la guardia di sicurezza non ha notato gli intrusi è ancora un mistero, che verrà svelato soltanto quando il sistema automatico di chiusura si sbloccherà. L'ispettore, ora, ci tiene a farti notare che nelle loro mani la situazione è perfettamente sotto controllo. Non c'è alcun bisogno di altri «amatori da strapazzo». Vai al **60**.

324

Sbuchi dal vicolo e ti trovi in una strada affollata; guardi a destra e a sinistra, ma ... Accidenti! Non riesci a vederlo. Ti attardi ancora alcuni istanti per la strada in cerca di qualche traccia, ma come ritrovarlo tra tanta gente? È riuscito a sfuggirti. Vai al **75**.

325

Non hai niente di veramente efficace contro di loro. Vai al **78**.

326

Innanzi tutto ti concentri sulla mente della creatura, ma non succede nulla. Non sei neppure sicuro che abbia un cervello! Allora decidi di adottare un altro sistema: porti l'acqua a ebollizione, e la creatura, a causa dell'elevata temperatura del vapore, lascia cadere a terra la malaugurata vittima che ha perso i sensi e sta sanguinando abbondantemente. Devi riportare l'acqua alla temperatura normale per non danneggiare ulteriormente la donna, e poi affrontare la creatura in combattimento.

Creatura della Fontana	Abilità 10	Resistenza 11

Dopo averle inflitto quattro colpi vai al **65**.

327

L'indomani mattina ti alzi presto per andare al lavoro. Sei fortemente tentato di lasciare a casa l'Orologio Anticrimine: non puoi rischiare di far tardi di nuovo! Ma le tue paure sono infondate poiché, con tuo grande stupore, l'orologio rimane silenzioso. Sei il primo ad arrivare in ufficio, e Jonah Whyte non crede ai suoi occhi quando, arrivando a sua volta, ti vede intento nelle tue occupazioni. Nell'intervallo del pranzo hai occasione di ascoltare il notiziario. Due fatti del giorno ti colpiscono: il primo riguarda l'aggressione di una donna nel parco da parte di ciò che lei ha definito «un mostro», anche se lo specialista dell'ospedale afferma che deve essersi trattato di qualche animale dotato di artigli. Il secondo caso riguarda un uomo che è stato trovato al Museo di Storia Naturale con la cassa toracica frantumata. La polizia si è già occupata di entrambi gli incidenti, ma tu decidi di occuparti personalmente dei casi. Ti trasformi nel Falco d'Argento e riordini le idee prima di cominciare l'investigazione. Dove vai?

Al Museo di Storia Naturale? Vai al **365**.
Allo zoo di Titan City? Vai al **408**.
Al circo di Warnum e Wailey? Vai al **4**.

328

Togli dalla Cintura degli Accessori un piccolo apparecchio telescopico a estensione, di forma cilindrica: è un Neutralizzatore di Radiazioni. Nello scontro che sta per avere inizio, ogni volta che vinci un assalto riesci a toccare il cane con l'accessorio, riuscendo così a neutralizzare gli effetti delle radiazioni. Siccome ciò non impedisce al cane di riprendere il combattimento, devi continuare fino alla fine della lotta. Inoltre, se il cane riesce a mordere uno degli astanti, perdi comunque 1 punto Eroe anche se la bestiaccia è stata toccata dal tuo apparecchio. In compenso

un animale neutralizzato non può finirti con un solo assalto, a meno che questo assalto non abbia ridotto a zero il tuo punteggio di Resistenza. Vai al **237**.

329

Ti rimetti in viaggio verso casa. Che tu stia perdendo tempo? Dopo tutto si tratta solo di carta straccia. Come farai a dire al tuo capo che hai fatto tardi al lavoro perché volevi decifrare un messaggio trovato in un pacchetto di sigarette? Animato da questi pensieri, appena a casa vai direttamente nello studio e inserisci il messaggio nel computer. Dieci minuti dopo appare una scritta sullo schermo: «Se ti suda l'orecchio chiama l'uovo»; « Il mio giornale è coperto di noduli di plastica» e «Idiota. L'indirizzo per l'appuntamento di M.O.R.T.E. è 176 non 178. Non dimenticarlo». Davvero interessante. Siccome ormai è troppo tardi per andare a lavorare decidi di passare il tempo fabbricando un po' di acido fenico. Quando il preparato è pronto ne versi un po' in una fiala e gli trovi un posto nella Cintura degli Accessori. Vuoi trascorrere il resto del pomeriggio a Wysneyland, il parco dei divertimenti (vai al **15**) o vai in città per fare qualche compera (vai al **202**)?

330

Punti il *Dardo Energetico* sulla coda dell'apparecchio proprio nel momento in cui sta virando in pista. Ma il tiro non è preciso, e l'aereo prende il volo verso il cielo. Vai al **249**.

331

Una volta fuori trovi un solo indizio dei rapitori: un bossolo di metallo con sopra incisa la lettera T. Se ciò ti dice qualcosa sai già come devi procedere l'investigazione. In caso contrario sei giunto ad un vicolo cieco. Puoi passare le informazioni alla polizia e lasciare che si occupi del caso. Vai al **428**.

332

Nella Cintura degli Accessori c'è una Microrete. La prendi e la getti addosso allo Spettro. La fibra ruvida di cui è fatta imprigiona momentaneamente i suoi arti, ma non è abbastanza forte per durare a lungo. Vai al **373** per combattere contro lo Spettro, col vantaggio che puoi sottrarre 3 punti dalla sua Abilità durante i primi sei assalti.

333

Ti impadronisci del pezzo di carta che stava cercando di distruggere e vedi che porta l'emblema di M.O.R.T.E. Il messaggio è breve: «Non dimenticare: l'inizio del raduno è previsto per le 9 del mattino». Sfortunatamente non ci sono altre informazioni, ma essere riuscito a sapere l'ora della riunione è già qualcosa. Trascini via il Buffone Scarlatto e lo consegni alla polizia. L'arresto ti fa guadagnare 3 punti Eroe. Vai al **103**.

334

Spingi da parte l'uomo, incurante dei leggeri colpetti che ti dà sulla schiena e, scostando una tenda, penetri nel retrobottega. Qui ci sono quattro cinesi con le mani immerse in tinozze fumanti, che si voltano verso di te. Sembra che non ci sia nulla di insolito. Vuoi provare a salire da Transfer (vai al **44**) o preferisci tornare sulla strada (vai al **368**)?

335

Benché apparentemente inoffensivo l'Androide è stato iniziato da Vlad Utosh in persona al servizio di M.O.R.T.E. Possiede un marchingegno particolare che lo rende degno del suo creatore, e fa di lui uno strumento di morte: un pugnale velenoso che può far uscire dal piede destro. Uno dei suoi calci equivale a morte sicura, e tu non tardi ad accorgertene: il veleno a effetto rapido ti entra in corpo mentre la risata demoniaca del capo di M.O.R.T.E. ti dà l'estremo saluto. Ora non c'è più nulla da fare per evitare l'imminente raduno...

336

Guadagni 4 punti Eroe per aver catturato gli Alchimisti. Consegnandoli alla polizia non puoi fare a meno di notare che è un vero peccato che delle menti così brillanti non

possano venire utilizzate a scopi diversi da quelli del crimine. Ora vai al **372**.

337

Trascorri tranquillamente il pomeriggio in compagnia di un buon libro e consumi un pasto salutare. Guadagni 6 punti di Resistenza e vai al **79**.

338

Ti precipiti in mezzo al ghiaccio e cominci a martellare coi pugni lo spesso strato che le circonda, ma non c'è nulla da fare. La massa è troppo solida, e a testa bassa riconosci la tua impotenza. Dei sorrisi sprezzanti appaiono sulle labbra degli astanti, mentre ti allontani per telefonare a qualcuno, in cerca d'aiuto. Puoi benissimo immaginare i loro pensieri: è tutto qui quello che il Falco sa fare? Perdi 2 punti Eroe e, rattristato, lasci la piscina. Vai al **362**.

339

Cosa fai per evitare l'esplosione della bottiglia? La getti giù dalla finestra (vai al **269**), la afferri tra le mani (vai al **426**) o ti precipiti fuori in cerca di un estintore (vai all'**89**)?

340

Prendi la fiala di acido fenico e la getti addosso alla creatura. Tira entrambi i dadi e confronta il numero uscito

con la tua Abilità. Se il totale è maggiore, non hai colpito il Devastatore; quindi devi occuparti di lui a mani nude (vai al **262**). Se il totale è minore o uguale all'Abilità vai al **69**.

341

Sei di nuovo in ritardo... Sgattaioli rapidamente davanti all'ufficio del capo, Jonah Whyte, sperando che non ti abbia notato, ma nell'istante stesso in cui raggiungi la tua scrivania il suo vocione rimbomba: «Lafayette. Nel mio ufficio! *All'istante*!» Con aria umile ti alzi dalla scrivania e lo raggiungi. Ciò che segue è una pioggia di rimproveri: ai suoi occhi sei soltanto un pigrone, un incapace, un incompetente, un... Improvvisamente viene interrotto da uno stridio di gomme sull'asfalto, seguito da un violento colpo, ed entrambi vi precipitate alla finestra. Un discreto numero di persone si è già radunato attorno ad una grande limousine nera, che dopo un testa-coda è finita contro un lampione del marciapiede. È scoppiato un incendio nella parte posteriore del veicolo ed ora le fiamme stanno divampando. Raggiungi immediatamente la strada nelle tue sembianze normali (vai al **102**) o ti infili nella toilette per trasformarti nel Falco d'Argento (vai al **23**)? Se preferisci ignorare l'incidente e rimetterti al lavoro, vai al **167**.

342

Quando arrivi alla base militare vieni immediatamente scortato fino all'ufficio del Colonnello Sanders, che ti accoglie con una calorosa stretta di mano. «Falco» dice, «è veramente un onore. Cosa possiamo fare per te?» Gli spieghi subito che sei venuto per confrontare con lui le tue informazioni sulle attività di M.O.R.T.E. «Fino ad ora» comincia Sanders, «non siamo arrivati a nulla di concreto. Come del resto già sai, abbiamo appreso che è imminente un raduno ad alto livello, e siamo perfettamente consape-

voli che se vogliamo evitare che esso abbia luogo dobbiamo catturare il capo, Vlad Utosh, prima che riesca a organizzarlo. L'organizzazione è molto potente, Falco, e i loro agenti sono implacabili. Comunque puoi far conto sul nostro aiuto». Improvvisamente un militare entra nell'ufficio e, quasi senza fiato, dice: «Colonnello! Elicotteri non identificati! Arriveranno alla base alle quattro!» Il colonnello comincia immediatamente a impartire ordini: «Contattateli via radio. Se non si identificano apriremo il fuoco». Se il tuo potere è la *Forza Multipla* puoi prendere il volo per investigare sul caso (vai al **379**), altrimenti vai al **58**.

343

Nei pressi del reattore tutto appare tranquillo; si sente solo il rumore dei passi delle numerose sentinelle armate che sono montate di guardia. Non c'è traccia di Knox. Aspetti per un'altra mezz'ora ma continua a non succedere nulla. Improvvisamente senti il suono di una sirena e la squadra addetta alla sicurezza si mobilita senza perdere tempo. Il sistema di raffreddamento del reattore, che era stato controllato circa un'ora fa, ha smesso di funzionare. Il reattore si è surriscaldato e rischia di esplodere. Non tardi a comprendere la causa del guasto: Sidney Knox, la cui testa ha ora assunto proporzioni smisurate, sta osservando il reattore. Le guardie hanno le armi puntate su di lui ma nessuno ha ancora dato l'ordine di far fuoco. Quando ti vedono tirano un sospiro di sollievo, sperando che tu possa far qualcosa. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al **33**. Col *Dardo Energetico* vai al **204**. Con lo *Psico-Potere* vai al **419**. Con l'*ATA* vai all'**80**.

344

Sprigioni un *Dardo Energetico* in direzione delle casse, che dopo aver vacillato per un istante crollano addosso al

malcapitato ladro. Le sue gambe fremono un po' e poi si immobilizzano immediatamente. Ti avvicini con grande prudenza per vedere di chi si tratta. Vai al **286**.

345

I dinosauri esposti sembrano vivi, e il curatore del museo scoppia in una sincera risata quando avanzi l'ipotesi che uno di questi giganteschi animali possa aver causato la morte dell'uomo. «A parte il fatto che queste creature sono morte da diversi milioni di anni» dice in tono canzonatorio, «come diavolo possono essere uscite dall'edificio? Dalla porta? Uno di questi dinosauri si porterebbe dietro un'ala del museo, se decidesse di andare a cercarsi un'altra casa! No! Se sei in cerca di indizi sull'omicidio ti consiglio di provare allo zoo. Forse lì avrai più fortuna». Effettivamente ti senti un po' stupido per aver avanzato una simile ipotesi. Se provi allo zoo vai al **408**, altrimenti vai al **148**.

346

Durante la lotta l'aereo scende pericolosamente in picchiata, ma grazie al cielo l'ultimo colpo che infliggi al tuo avversario gli è fatale. Lo lasci steso sul pavimento e prendi immediatamente il controllo dell'aereo, che riprende quota. Poi gridi alla hostess di slegare i piloti che ti raggiungono e prendono i comandi. Dopo un po' atterrate senza altri inconvenienti. Vai al **35**.

347

L'ingegnere ti mostra l'impianto di riscaldamento della piscina. Non capisce cosa sta succedendo: non c'è nulla di anormale nell'impianto! Ricontrollate tutto e anche tu scuoti il capo. Tutto sembra funzionare. Forse non si saprà mai cosa ha causato l'incidente, ma l'importante è che il pericolo è passato. Vai al **362**.

348

I tuoi poteri ti rivelano che sta dicendo la verità. L'assassinio rimarrà un mistero. Vai al **73**.

349

Quando arrivi all'aeroporto è tutto normale. Non vuoi provocare il panico, quindi riprendi il tuo aspetto abituale e rifletti sul da farsi. Potresti recarti in una delle tre aviorimesse, per cercare indizi. Nell'aviorimessa Xavier si trovano gli aerei privati, nell'aviorimessa Summers gli elicotteri d'emergenza, mentre l'aviorimessa McCoy viene utilizzata per gli aerei da carico. Verso quale delle tre ti dirigi?

Verso l'aviorimessa Xavier?	Vai al **394**.
Verso l'aviorimessa Summers?	Vai al **46**.
Verso l'aviorimessa McCoy?	Vai al **115**.

350

La folla ti acclama e si congratula con te per essere riuscito ad evitare un terribile disastro. Aggiungi al Punteggio-Eroe i punti guadagnati, ma sottrai 1 punto Eroe per ogni persona morsa dai cani. Uscendo dall'università devi affrontare una folla di ammiratori che ti chiedono l'autografo. Sgattaioli via alla prima occasione e ti dirigi verso casa (vai al **293**), o vuoi concedere loro questo piacere (vai al **397**)?

351

Riprendi le tue sembianze normali e prendi posto nel ristorante, sperando di trovare qualcosa di interessante. Dopo un'ora trascorsa a consumare diverse tazze di caffè, un gruppo di personaggi dall'aria strana entrano a loro volta nel ristorante e si siedono a un tavolo. Vai al **302**.

352

Dovrai lanciare due *Dardi Energetici* per fermare la creatura. Se invece non vuoi usare due dardi vai al **373** per combattere corpo a corpo. Se il primo dardo è andato a segno puoi ridurre la sua Resistenza di 6 punti. Se vinci vai al **239**.

353

Ti precipiti alla ricerca di poliziotti o di impiegati dello stadio che possano aiutarti. La prima cosa da fare è organizzare l'evacuazione della tribuna. Ma i tuoi piani servono a ben poco, e te ne rendi conto appena senti un fortissimo scricchiolio alle tue spalle. La tribuna sta crollando! Il Distruttore è ancora là in mezzo alle macerie ed emette potenti e terrificanti ruggiti, circondato da persone morte o agonizzanti tra i detriti. Ora si volta per andarsene e non c'è nulla da fare per fermarlo. Il tuo primo dovere è quello di aiutare a soccorrere i feriti. Quando avrai fatto il possibile vai al **40**.

354

Fortunatamente gli altri due non sono equipaggiati con armi chimiche. Combattili singolarmente.

2° Alchimista	Abilità 7	Resistenza 7
3° Alchimista	Abilità 7	Resistenza 6

Se riesci a sconfiggerli vai al **336**.

355

Ci deve pur essere qualcosa che gli piace. Senza dubbio ha già il Monopoli. Questo invece... *Inseguimento Infernale*. Sembra interessante. O quest'altro... *Nei sotterranei dei dragoni*? Hmmm. Probabilmente non avrebbe abbastanza fantasia. Mentre esamini attentamente i giochi, quattro teppisti in jeans e giubbotti di pelle entrano nel magazzino. Guai in vista! Li segui con la coda dell'occhio e li vedi mentre si dirigono tra gli scaffali della biancheria da donna, divertendosi a provare i reggiseni. Una donna di mezza età si incammina verso di loro per fermarli, ed è presto raggiunta dal caporeparto. L'atmosfera si sta facendo pesante. Ti stai ancora chiedendo se è il caso di intervenire quando uno dei teppisti getta la giacca a terra, unisce le mani e, sotto gli occhi increduli dei clienti, prende fuoco. Gli altri fanno lo stesso e ben presto quattro uomini infuocati si aggirano nel negozio, infiammando tutto ciò che toccano. I Guerrieri del Fuoco! Non può trattarsi di altri. Come hai fatto a non riconoscere questi pericolosissimi delinquenti? È meglio agire in fretta.
Con lo *Psico-Potere* vai al **178**. Con la *Forza Multipla* vai al **133**. Con l'*ATA* vai al **156**. Col *Dardo Energetico* vai al **283**.

356

Svoltando l'angolo sbuchi in una strada affollata. Guardi ripetutamente sia a destra sia a sinistra, ma... Dannazione! Non c'è traccia di lui! Ti attardi ancora qualche istante per la strada, ma senza ottenere nulla di più. È sparito.
Vai al **75**.

357

Accompagnate dalla musica che suona a tutto volume, le vetture girano sulla pista urtandosi di tanto in tanto e provocando le risate dei guidatori. La tua macchina, la 7

Blu, sembra essere un po' più lenta delle altre, ma per te fa lo stesso: l'importante è divertirsi. Tutt'a un tratto, però, il ragazzo che stava guidando la 3 Gialla riceve un violento colpo dalla 14 Rossa e viene proiettato in mezzo alla pista. La guidatrice della 10 Viola, che si stava preparando a urtarti, vedendo il pericolo non sa far altro che togliere le mani dal volante e mettersi a gridare a più non posso. Il ragazzo è proprio tra le vostre due macchine! Sei abbastanza rapido da evitare la collisione prima di prendere sotto il ragazzo? Lancia entrambi i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità. Se il totale è maggiore vai al **388**; altrimenti vai al **234**.

358

Esausto, il mutante cade in ginocchio. Anche tu sei sfinito, ma non hai ancora terminato il tuo compito. Con un formidabile sforzo di volontà lo obblighi a riparare il sistema, e ben presto la sirena smette di suonare. Il pericolo è passato! Guadagni 2 punti Eroe. In segno di ringraziamento per aver salvato gli uomini e il laboratorio, gli scienziati ti donano un piccolo marchingegno a forma di penna e il direttore dell'istituto dice: «Falco, accetta questo dono. È stato ideato da uno dei nostri uomini durante il suo tempo libero. Lo ha chiamato 'Blocca-Circuiti'. È ancora allo stadio sperimentale, ma sembra funzionare a meraviglia. So che spesso ti trovi ad affrontare dei mostri meccanici, e grazie a questo apparecchio sarai in grado di mettere fuori uso i loro circuiti. So anche che sei alla ricerca di Vlad Utosh. È un avversario potente. Con questo avrai maggiori probabilità di batterlo». Ringrazi il direttore per il dono, che ti sarà effettivamente di grande aiuto. Ora vai al **125**.

359

Allenti per un attimo la stretta e l'uomo riesce a sfuggirti di mano, proprio mentre sta passando la vettura del Presidente. Prende in fretta la mira, spara, e il Presidente cade! Gli salti addosso per portare a termine il combattimento (aveva Abilità 7 e Resistenza 6). Se riesci a sconfiggerlo vai al **374**.

360

Perlustri accuratamente il pavimento della gabbia dei leoni, e come sospettavi trovi una piccola botola che conduce in quella che all'apparenza sembra essere la tana delle belve. Avvicini l'orecchio alla botola e senti dei rumori provenienti dall'interno: qualcuno sta ridendo. Alzi la botola e penetri in una piccola stanza, occupata da un uomo tutto pelle e ossa e con dei lunghi baffoni a punta. Indossa uno smoking rosso vivo completato da un cappello a cilindro. È Marton! Appese alle pareti ci sono dodici fotografie di persone diverse, e qualcuna è stata cancellata con un segno nero. Riconosci la foto della donna assalita da «un mostro», e quella dell'uomo ritrovato al Museo di Storia Naturale. Dodici foto? Certo! La giuria che aveva condannato Marton, il direttore del circo, a quindici anni di carcere! Appena ti vede si volta di scatto, pronto a combattere.

Marton	Abilità 8	Resistenza 6

Dopo il primo assalto vai al **207**.

361

Giungi al Caseificio Cowfield e controlli immediatamente gli impianti di sterilizzazione. Il personale è molto disponibile, e tutti sono ansiosi di sapere cosa è successo. Sembra che tutto sia in ordine e non c'è alcun indizio che riveli il modo in cui l'Avvelenatore è riuscito a mettere il veleno nelle due bottiglie di latte. È impossibile per te riuscire a saperne di più su questo affare, quindi vai al **107**.

362

Dove vuoi andare? Forse hai bisogno di un po' di svago. Le Tigri di Titan, la squadra di football locale, giocano una partita contro i Moicani. Se vuoi assistere alla partita vai al **114**. Se invece ti preme di più cercare informazioni sulle attività di M.O.R.T.E. puoi andare alla base militare per consultare il Colonnello Sanders, che forse può sapere qualcosa di interessante. In questo caso vai al **342**.

363

Spara un *Dardo Energetico* contro la creatura. Appena la colpisci vai al **48**.

364

Afferri violentemente Karpov per le braccia e minacci di ucciderlo se non ti dice tutto quello che sa su M.O.R.T.E. L'uomo accetta le tue condizioni, ma dichiara subito che non sa molto sulla riunione. Le uniche informazioni che ha è che il raduno deve aver luogo domani alle 11, tuttavia non conosce il luogo designato in quanto lui non fa parte dei convocati. Consegni il malvivente alla polizia e guadagni 5 punti Eroe per l'arresto. Vai al **40**.

365

Il curatore del Museo di Storia Naturale è molto disponibile, ed accetta di fartelo visitare. Gli chiedi di vedere le

ricostruzioni dei giganteschi dinosauri (vai al **345**) o la sezione dei grandi mammiferi (vai al **253**)?

366

Se il tuo potere è l'*ATA* vai al **205**. Con la *Forza Multipla* vai al **137**. Altrimenti vai al **267**.

367

Prendi bene la mira e lanci il *Dardo Energetico*. Il primo colpo fa in modo che la povera ragazza imprigionata nelle terribili mascelle del mostro venga liberata, ma è necessario un secondo colpo per ucciderlo. Quando gli hai inflitto il secondo colpo vai al **265**.

368

Non hai speranze. Non sai dove si tiene il raduno di M.O.R.T.E. e non hai alcuna possibilità di venirne a conoscenza in così poco tempo. Trovi un luogo appartato, riprendi le tue sembianze abituali e chiami un taxi. L'autista ha la radio accesa e parla in continuazione, ma anche lui tace immediatamente quando il programma di musica viene disturbato, e un messaggio pirata interrompe definitivamente la trasmissione. Vai al **292**.

369

Trovi un vicolo appartato per trasformarti nel Falco d'Argento e ti dirigi verso il caseificio. Quando giungi ai cancelli tutto sembra in ordine. I camioncini del latte stanno tornando dal loro giro quotidiano e centinaia di bottiglie cozzano e tintinnano nelle cassette. Non c'è segno di pericolo. Ti accorgi di un piccolo micino striato, dalla coda corta, senza dubbio un gatto randagio, che si sta infilando tra i cancelli del caseificio. Raccogli la creatura affamata e la accarezzi, e intanto vedi un personaggio dall'aspetto familiare che svolta l'angolo e si dirige verso di te. È Bronski, il Trinciatore, un ben noto assassino che credevi dietro le sbarre! Cerchi di arrestare il criminale (vai al **3**) o pensi che sia più opportuno portare l'animale in un rifugio per gatti (vai al **278**)?

370

È una giornata splendida e la Marina brulica di attività. Domani ci sarà l'annuale regata di Titan City e molti dei ricconi della città stanno preparando i loro yacht. In tutto questo trambusto non potrai certo ottenere informazioni sul luogo previsto per il raduno di M.O.R.T.E. Vai un po' in giro finché non incontri un vecchio pescatore intento a rattoppare le reti. Se desideri parlargli vai al **221**, altrimenti vai al **368**.

371

Siete tre contro uno, ma i due gorilla cominciano a mostrare evidenti segni di paura. «C... c... apo... quello è il Falco d'Argento. Non vogliamo batterci contro un supereroe. È troppo pericoloso. Non possiamo far nulla contro il suo *Dardo Energetico*». Tutti e tre si danno alla fuga a gambe levate, e tu guadagni 3 punti Eroe. Ora vai al **73**.

372

Dove ti porterà il tuo prossimo intervento? Ti tornano in mente le parole del poliziotto e il messaggio dell'Orologio Anticrimine: puoi dirigerti sia verso la spiaggia (vai al **72**) sia all'Aeroporto Parker (vai al **410**).

373

Lo Spettro è una creatura potente, che non può non essere uccisa, ma puoi comunque combattere fino a farle perdere i sensi. Se riesci a ridurre a zero la sua Resistenza rimane incosciente per due giorni. Porta a termine il combattimento.

Spettro	Abilità 10	Resistenza 12

Se sconfiggi la creatura vai al **239**.

374

Sottrai l'assassino alla vendetta della folla e lo conduci verso la macchina del Presidente, protetta da un cordone di poliziotti. Da lontano si sente la sirena di un'ambulanza che si sta avvicinando. Una delle guardie del corpo sta tastando il polso del Presidente e dopo pochi secondi scuote desolatamente la testa. Siccome non ti sei trasformato nel Falco d'Argento i poliziotti non ti permettono di avvicinarti al corpo, ma ascoltano la tua versione dei fatti con attenzione. Quando hai terminato un agente si volta

verso di te e dice: «La faccenda è piuttosto strana. Lei dice che il colpo è partito da quest'uomo, ma come si spiega il fatto che la pallottola ritrovata sul sedile della macchina proviene da una carabina e non dalla Magnum di costui?» Sei desolato quanto loro e accetti di recarti in città per fare una deposizione, ma una cosa è chiara: effettivamente non è stato il proiettile sparato dall'uomo che hai catturato ad uccidere il Presidente. Si tratta forse di un falso killer usato per coprire le tracce di quello vero? Sei ancora perplesso quando lasci il commissariato e ti dirigi verso casa (vai al **311**).

375

La fortuna ti è accanto: riesci a impedire che i cani scappino in corridoio. Ora ti stanno davanti, ringhiando minacciosamente. Vai al **120**.

376

Mentre sei impegnato nella lotta l'aereo scende in picchiata. Cerchi disperatamente di ridurre all'impotenza il pazzo dirottatore, che continua a gridare di gioia, incurante del pericolo, prima che l'aereo vada a schiantarsi. Ma il Tormentatore è troppo forte, e prima che tu riesca a prendere il controllo l'aereo si sfracella al suolo provocando un'esplosione. Non ci sono superstiti...

377

In tutto il laboratorio non c'è traccia di Knox. Uno degli scienziati crede di aver visto un uomo che risponde alla sua descrizione salire su una macchina e allontanarsi in direzione della città. Parti all'inseguimento verso il centro (vai al **254**) o preferisci dare un'occhiata al reattore nucleare (vai al **343**)?

378

Ti alzi in volo, poi piombi bruscamente sul Devastatore e lo colpisci al petto. La creatura emette un pauroso ruggito e si prepara ad affrontarti.

Devastatore	Abilità 14	Resistenza 12

Se riesci a sconfiggerlo vai al **119**.

379

Sorvoli il campo in direzione degli elicotteri che stanno avanzando. Sono circa una ventina, ma non è soltanto il loro numero che ti impressiona. L'elicottero di testa porta la sigla di M.O.R.T.E. e a guidarlo è il Macro Cervello! Prodotto dell'ingegneria genetica, come te, il Macro Cervello possiede una straordinaria intelligenza, ma a differenza di te ha deciso di metterla a servizio del male. Una

strana combinazione. Ammetti di non poter fare molto contro tutti questi elicotteri, ma forse potresti occuparti di quello del tuo nemico... Non hai ancora preso una decisione, quando l'Orologio comincia a mandare segnali: «Palazzo del Consiglio. Urgente». Devi scegliere: decidi di affrontare l'elicottero per sventare l'attacco del Macro Cervello (vai al **32**) o lasci che sia l'esercito ad occuparsi degli elicotteri e vai in città per vedere cosa succede al Palazzo del Consiglio (vai al **154**)?

380

Leghi con delle corde i Guerrieri del Fuoco e aiuti il personale del magazzino a riparare i danni, finché non arriva la polizia. Guadagni tanti punti Eroe quanti sono i guerrieri catturati. Ora ti conviene riprendere le tue sembianze abituali per andare in ufficio nei panni di Jean Lafayette. Ti metti a correre (vai al **301**) o pensi che farai prima prendendo la metropolitana (vai al **409**)?

381

L'omiciattolo sparisce nel retrobottega e qualche istante più tardi torna con un vassoio, sul quale si trova un'appetitosa ala d'anatra. Vedendoti sbalordito pensa che tu non voglia pagare, e si mette a gridare qualcosa che non capisci. In questa lavanderia accadono cose piuttosto strane... Vai al **368**.

382

Ti ricordi dell'informazione e segui il consiglio. Quando arrivi all'Azienda dell'Acqua, con tua grande sorpresa, trovi che la porta non è chiusa a chiave. Scopri subito il perché quando, una volta entrato, vedi il guardiano legato e imbavagliato. Appena gli togli il fazzoletto dalla bocca e ti accingi a liberarlo, ti dice con un filo di voce: «Falco! Grazie al cielo sei qui. Ma non preoccuparti per me ora. Corri alla pompa, presto!» Ti precipiti verso la stanza in cui si trova la pompa e sfondi la porta. Ti trovi faccia a faccia con un uomo coi capelli tutti scompigliati e dall'aspetto selvaggio, che sta studiando il sistema di tubi e di valvole. Ha in mano una provetta contenente un liquido. Avendoti visto entrare l'uomo si è voltato e ha sfoderato un sorriso maligno. «Il Falco d'Argento, eh?» ridacchia. «E così hai pensato bene di sventare il mio piano? Non fare un passo di più. Vedi questa fiala? Un solo gesto e la getterò in questo tubo, e in meno di un'ora il mio veleno uscirà dai rubinetti di tutta Titan City!» Devi fermare l'Avvelenatore prima che possa ultimare il suo piano. Se il tuo potere è il *Dardo Energetico* vai al **320**. Con lo *Psico-Potere* vai all'**81**. Con la *Forza Multipla* vai al **25**. Con l'*ATA* vai al **235**.

383

Arresti il domatore e lo porti al distretto di polizia. L'uomo non riesce a credere che tutto ciò gli stia effettivamente succedendo, e proclama la sua innocenza. Il commissario ti chiede con quale accusa hai arrestato il domatore. Poiché non riesci a dimostrare la sua colpevolezza il poliziotto scuote il capo e afferma che l'uomo dev'essere rilasciato. Appena uscite il domatore ti copre di insulti e se ne va. Perdi 2 punti Eroe per questo arresto immotivato e vai al **148**.

384

Ti concentri sulla mente della creatura, che si immobilizza per un istante, scrolla la testa e ti guarda. Sei riuscito a controllarla? Credi di sì, quindi avanzi per aumentare l'influenza su di lei... ma l'errore è fatale. Hai fatto solo pochi passi quando il Distruttore esce dall'ipnosi e ti assesta un poderoso colpo. Crolli a terra e sbatti la testa contro un pilastro, perdendo immediatamente i sensi. In queste condizioni non puoi assistere alla carneficina causata dalla creatura, che riesce a far crollare l'intera tribuna uccidendo centinaia di persone, tra le quali ci sei anche tu...

385

Ti precipiti verso l'idolo e guardi le orecchie, ma non ci sono tracce di orecchini. Allora il professore si mette a sfogliare il catalogo e dice: «Hem... Mi sono sbagliato, Falco. Questo idolo non ha mai portato orecchini. Scusa, scusa tanto. Ma sa, con l'età comincio a dimenticare molte cose...» Un falso allarme, dunque, poiché qui sembra tutto a posto. Decidi di non perdere altro tempo e ti allontani in fretta. Vai al **276**.

386

Nella rubrica dei messaggi personali trovi un interessante trafiletto che dice: «Richard Storm. Tutto è perdonato. Come facevo a sapere che si trattava di un'infermiera? Telefonami al 555-9999. Saluti. Susan». Un'infermiera? Cosa significa tutto ciò? Se adesso vuoi andare a investigare alla Banca Cleveland nei panni del Falco d'Argento, vai al **112**. Se preferisci recarti al lavoro vai al **341**.

387

Corri tra la folla dietro a Utosh, e riesci a intravederlo nel momento in cui sparisce da un'uscita d'emergenza. Lo segui in un vicolo, ma si è dileguato. Ormai sarà già lontano. Provi a svoltare a sinistra (vai al **356**) o a destra (vai al **324**)?

388

Non hai speranza: la vettura ha i comandi troppo lenti per poter fare qualcosa. Le due auto si urtano schiacciando il ragazzo steso al suolo. La madre del ragazzo entra in pista gridando, e dopo cinque minuti arriva un'ambulanza per portare di corsa lo sfortunato all'ospedale. Ma è troppo tardi: è già morto. Preso dall'angoscia per non aver potuto aiutare il ragazzo lasci a tua volta la pista. Ne hai abbastanza di Wysneyland. Vai al **103**.

389

Ti concentri al massimo sul ghiaccio che imprigiona le due nuotatrici, le quali ben presto tirano un sospiro di sollievo vedendo che il ghiaccio si scioglie. Il piano ha funzionato, ma tu stai facendo uno sforzo mentale considerevole. Perdi 4 punti di Resistenza per liberare le ragazze, ma in compenso guadagni 2 punti Eroe per aver salvato loro la vita. Non sarai in grado di far sciogliere il ghiaccio dell'intera piscina: perché ciò avvenga ci vorrà del tempo. Puoi lasciare questo posto andando al **362**, ma se preferisci andare a controllare l'impianto di riscaldamento della piscina vai al **347**.

390
Provi a sfondare la porta, che vacilla un po' sotto i colpi ma senza spostarsi di un millimetro: è fatta di un metallo spesso ben dieci centimetri! Non riuscirai mai ad aprirla. Comunque i tuoi tentativi hanno messo in allarme l'equipaggio e ben presto senti qualcuno che grida: «Un intruso! È chiuso nella camera di lancio!» Non fai fatica ad indovinare quale sarà la loro prossima mossa, che ti viene annunciata da un terribile boato seguito da un sibilo. L'ultima cosa che ricordi è una violenta spinta che ti proietta all'esterno del sottomarino. Lo spavento è troppo forte: perdi i sensi per non svegliarti mai più. E l'acqua non impiega certo troppo tempo a riempirti i polmoni...

391
Arrivi in un magazzino inutilizzato della zona industriale. La porta è aperta e all'interno, dal piano superiore, si odono delle voci. Sali silenziosamente le scale (vai al **277**) o ti arrampichi sul tetto per fare irruzione dalla finestra e sorprendere chiunque si trovi lì dentro (vai al **396**)?

392
Segui il Macro Cervello nello studio del colonnello e aspetti il momento buono per servirti del *Dardo Energetico*. Stai per farlo partire quando il tuo avversario si volta, per dirti in tono sarcastico: «E così, Falco, ti sei arruolato nell'esercito, eh? Bene, vediamo se riesco a persuaderti a far parte del *mio* esercito». Cerchi di far partire il raggio, ma non succede nulla. Il tremendo potere mentale del Macro Cervello ti sta impedendo di far uso del tuo speciale potere. Dopo qualche secondo senti un acutissimo dolore al petto. Il tuo nemico ha sviluppato i suoi poteri mentali, ora molto più potenti di un tempo. Non riesci ad evitare che si impadronisca di tutte le tue energie, e ben presto cadi in ginocchio e pieghi il capo in segno di sottomissione. Ma lui non ha ancora finito: non si fermerà finché non ti avrà ridotto all'impotenza totale, mettendo fine per sempre alla tua carriera di supereroe...

393
La folla ti ama e ti ammira. Firmi numerosi autografi e baci un po' di bambini, poi ti scusi e te ne vai. Jonah Whyte sarà decisamente furioso quando arriverai in ufficio, ma in compenso il tuo carattere amabile terrà alta la tua reputazione in città (per questo guadagni 1 punto Eroe). Ora recati al lavoro andando al **435**.

394
Quando giungi all'aviorimessa Xavier i meccanici stanno mettendo a punto due aerei. Ci sono un paio di tute appese ad un attaccapanni; te ne infili una e dai un'occhiata in giro. Non c'è nulla di sospetto. Infatti non succederà niente, almeno per qualche ora. A che ora ritieni che si debba tenere il raduno?
Aggiungi quest'ora alla data di oggi e al numero di questo paragrafo, poi vai al paragrafo risultante dall'operazione. Se ciò che leggi non ha senso vai al **220**.

395
Un impiegato dai modi ossequiosi è ben felice di mostrarti il cadavere dell'uomo misterioso. Dà un'occhiata al registro e poi afferra la maniglia di un loculo, ma quando apre la cassa spalanca gli occhi: è vuota! Ricontrolla il registro e poi scuote desolatamente il capo. «Non riesco a capire» dice, «l'avevo messo lì dentro io stesso. Sono stato qui tutto il tempo tranne un attimo in cui... sono andato a prendere un caffè». Le tracce terminano qui. Non ci sono indizi per rintracciare il corpo sparito. Puoi lasciare l'ospedale andando al **226**.

396

Arrivato sul posto ti prepari a spiccare il salto. La Tarantola e due dei suoi seguaci si trovano al centro della stanza assieme al Cigno, che è stato legato su una seggiola. Frantumando i vetri atterri proprio in mezzo al gruppetto, colpendo al volo i due scagnozzi del malvivente. Uno cade all'indietro e rotola in una gabbia a chiusura ermetica, restando imprigionato; l'altro ruzzola giù dalle scale e arriva in fondo all'ultimo gradino con un gran botto. Non ti resta che occuparti della Tarantola.

Tarantola	Abilità 8	Resistenza 7

Se sconfiggi il criminale vai al **16**.

397

Quando esci dall'edificio la folla ti acclama. Sei circondato da un gran numero di persone che ti porgono dei fogli di carta, ansiosi di avere un tuo autografo. Ne hai firmato almeno una dozzina quando qualcosa richiama la tua attenzione, un grido che ti giunge da un negozio poco distante: «Fermate quel ladro!» Ha tutta l'aria di essere un appello per il Falco d'Argento, quindi senza esitazione ti fai largo tra la folla per vedere di cosa si tratta. Vai al **256**.

398

Sotto l'occhio vigile del tuo capo porti a termine tutto il lavoro previsto per il mattino. A ora di pranzo decidi di andare a mangiare al «Greco», un ristorante a poco prezzo che si trova nei paraggi. Mentre consumi il pasto un gruppo di tecnici entrano in sala chiacchierando concitatamente, e si siedono al tavolo accanto al tuo. Stanno cercando di parlare a bassa voce, ma l'eccitazione è troppa e tu riesci a cogliere l'argomento della conversazione e a capire che loro sono scienziati dei laboratori universitari. Uno di loro dice: «Beh, secondo me è pazzo. Se tratta

l'aldeide a quella temperatura prima o poi provocherà un'esplosione». «Hai proprio ragione. È uno sconsiderato, ma è anche ostinato. Non ammetterà mai che è troppo rischioso». Hmmm... è un affare piuttosto pericoloso! Forse sarà meglio andare a dare un'occhiata di persona. Le targhette di riconoscimento sui loro camici indicano che gli uomini fanno parte del Dipartimento di Biochimica, che si trova nell'edificio accanto al tuo ufficio. Paghi il conto e ti allontani in fretta, ma a metà strada ti giunge un grido: «Al ladro!» Vuoi occuparti dell'uomo che sta gridando da un negozio (vai al **256**), o pensi che impedire una potenziale esplosione sia un lavoro di maggiore urgenza (vai al **144**)?

399

Gesticolando animatamente ti precede verso un grande carrozzone dipinto a colori vivaci. Salite le scale e aprite una porta. «Salve, salve!» dice una donna grassoccia seduta comodamente dietro una scrivania. «Abbiamo ancora pochi posti per lo spettacolo serale, ma sono sicura che riusciremo ad accontentarla in qualche modo. Quanti biglietti desidera?» Le spieghi che non sei venuto per comprare biglietti. Le chiedi dove puoi trovare il proprietario del circo e segui le sue indicazioni (vai al **223**) o preferisci domandarle se sa qualcosa sulla recente sparizione di animali pericolosi (vai al **291**)?

400

Il raggio colpisce l'assassino alla schiena. Lancia un grido ed alza le mani lasciando cadere l'arma, che precipita giù dall'edificio con un gran tonfo. Ora il killer scivola pericolosamente in avanti, proprio sul bordo del tetto! Ti precipiti verso di lui, ma soltanto per vederlo cadere sulla folla sottostante, provocando parecchi danni agli spettatori. Hai salvato la vita al Presidente, ma hai causato anche degli inconvenienti, quindi guadagni solo 1 punto Eroe. Vai al **311**.

401

Uno dei cani non è ancora domato completamente. Sfiorandoti riesce a scappare attraverso la porta e si precipita tra la gente, digrignando minacciosamente i denti. Devi seguirlo immediatamente prima che possa far del male a qualcuno.

Cane Ionico	Abilità 7	Resistenza 5

Se il cane ottiene una Forza d'Attacco superiore alla tua vai al **31**, ma non prima di aver annotato il numero di questo paragrafo in quanto dovrai tornarci più tardi. Se sconfiggi il cane vai al **247**.

402

Nella Cintura degli Accessori c'è un Generatore di Campo Magnetico. Lo prendi e lo punti verso le casse, che oscillano un po' e vanno a rovesciarsi sul ladro che emette un

grido acuto. I suoi piedi, che escono da sotto le casse, si agitano per qualche istante e poi si immobilizzano. Con prudenza vai verso di lui per vedere di chi si tratta.
Vai al **286**.

403

Lo studio non è vuoto; una figura, in piedi dietro una scrivania, sta sfogliando un quaderno di appunti e sta facendo delle foto. È Fumo, un malvivente che è in grado di trasformarsi in nube, e quando lo vede la donna emette un grido. Subito Fumo ripone la sofisticata macchina fotografica e si trasforma immediatamente. Ora è una nube nerastra che attraversa la stanza e sparisce attraverso il condizionatore d'aria. Ti precipiti all'esterno andando al **29**.

404

Non sei in possesso di marchingegni particolari da usare contro questa creatura dall'aspetto sconosciuto. Devi combattere.

Creatura della Fontana Abilità 10 Resistenza 11

Quando le assesti il primo colpo l'enorme mostro fa cadere la ragazza nella fontana. Dopo aver portato a termine il quarto assalto vai al **65**.

405

Infilando prudentemente le mani in un cespuglio spinoso tocchi un oggetto metallico, e dopo qualche tentativo riesci a prenderlo. Si tratta di un medaglione appeso ad una graziosa catenina. Rigirandolo tra le mani ti accorgi che deve trattarsi di un oggetto di notevole valore, e inoltre vedi che porta incise le iniziali R.R. Lo consegni alla polizia (vai al **251**) o lo porti da un gioielliere (vai al **17**)? Puoi anche andare a un certo indirizzo. In questo caso somma il numero della via a quello della casa e vai al paragrafo corrispondente.

406

Nel momento in cui gli Alchimisti escono dalla banca azioni il Confonditore Fonico. Immediatamente i malviventi si portano le mani alle orecchie e gemono di dolore. Ma per la strada ci sono anche altri pedoni, comprese due ragazze che stanno facendo la stessa cosa. Non puoi rischiare di far male a questa gente, quindi fermi l'apparecchio, ma i malviventi spariscono immediatamente dietro l'angolo e si dileguano senza darti la possibilità di raggiungerli. Vai al **372**.

407

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **196**. Se sei sfortunato vai al **56**.

408

Quando giungi ai cancelli dello zoo interpelli il guardiano, per chiedergli se ultimamente ha avuto notizie di animali fuggiti dalle gabbie. Il guardiano è chiaramente sorpreso di vederti, e balbetta: «Perbacco! Il Falco d'Argento. Beh, sì. Ho sentito qualcosa su una fuga, ma non ne so gran che. Bisogna che chieda al Direttore. Ti accompagno, se lo desideri». Gli dici di farti strada e cominci a seguirlo

quando il *bip bip* si fa sentire. Porti l'Orologio Anticrimine all'orecchio e ascolti il messaggio: «Museo di Antichità Egiziane». Tieni conto dell'informazione e ti incammini immediatamente in direzione del museo (vai al **158**) o ignori il messaggio e segui il guardiano (vai al **26**)?

409

L'ufficio è a sole due fermate e... strano ma vero, non devi aspettare a lungo prima che la metropolitana arrivi. Ti siedi e provi a escogitare qualche buona scusa da dare al signor Whyte, che sicuramente sarà di umore nero visto il tuo non trascurabile ritardo. Un grido, però, interrompe i tuoi pensieri: «Aiuto!» grida una voce dall'altra parte del metrò. Oh, no! Di cosa si tratta questa volta? Come se ti avesse letto nel pensiero la voce si fa sentire nuovamente: «Un ladro!» Farai bene a cercare di dare una mano alla vittima, ma sappi che non avrai la possibilità di trasformarti nel Falco d'Argento. Aiuti l'uomo (vai al **185**) o ignori l'accaduto e per una volta pensi soltanto ad arrivare al più presto al lavoro (vai al **301**)?

410

Arrivi all'Aeroporto Parker e domandi alla prima guardia di sicurezza che incontri se sta succedendo qualcosa. «Il Falco d'Argento!» balbetta. «Quale fortuna averti qui! Seguimi, ti porto alla torre di controllo». Lo segui fino alla torre di controllo e trovi il posto brulicante di attività. Il controllore del traffico aereo ti saluta nervosamente e dice: «Hai sentito? NO? La polizia è già per strada. Qualcuno che si è definito il 'Tormentatore' ha dirottato un aereo passeggeri, un DC 10 diretto a Londra. È un folle. Non ha posto nessuna condizione, dice solo che farà sfracellare l'aereo. Afferma che è tutta colpa di una certa Susan. Non sappiamo cosa fare. È proprio un pazzo furioso. Puoi aiutarci tu?» Se il nome Susan ti dice qualcosa vai

al **141**, altrimenti puoi usare i tuoi poteri. Con la *Forza Multipla* vai all'**84**; con lo *Psico-Potere* vai al **216**. Con gli altri poteri vai al **176**.

411

Premi il pulsante del Blocca-Circuiti e il ghigno del Cyborg sparisce immediatamente, appena il marchingegno compromette seriamente le sue funzioni elettroniche. Dopo qualche secondo, infatti, la sua forza e le sue capacità sono ridotte a quelle di un uomo ordinario. Ora puoi combattere contro il malvivente ad armi pari.

Cyborg Titanium	Abilità 9	Resistenza 10

Se lo sconfiggi vai al **19**.

412

Arrivi al comando di polizia e chiedi del tenente Wojak. Sembra molto depresso. «C'è stata una soffiata» ti spiega. «Cercavamo di tenere la massima segretezza sulle minacce dell'Avvelenatore, ma certi giornalisti sono venuti a conoscenza del caso. L'Avvelenatore ha chiesto un milione in banconote usate, che deve essergli consegnato entro questa sera; altrimenti, dice, ci andranno di mezzo tutti i cittadini. Tu conosci quest'uomo, è un folle, e inoltre ha a che fare con M.O.R.T.E. Cosa possiamo fare?» Due persone sono già morte, e nelle loro bottiglie del latte sono state trovate tracce di un potente veleno. Ti metti a disposizione della polizia, e il tenente accetta il tuo aiuto con evidente sollievo. Da dove cominci la ricerca? Dal Caseificio Cowfield (vai al **361**) o dalla più grande farmacia della città situata a Schuter Mall (vai al **268**)? Se c'è un altro posto in cui preferisci recarti, sai già come raggiungerlo.

413

Non hai neppure il tempo di concentrarti che lei è già su di te. Porta a termine il combattimento.

Gatta Tigre	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci vai al **217**.

414

Ti alzi in volo e punti in direzione del furgone, che ti precede di circa mezzo chilometro e ora sta per svoltare. Lo raggiungi e ti fermi proprio davanti a lui, obbligandolo a fermarsi. Il guidatore spalanca gli occhi. «Ehi, di' un po'» dice, «non sarai mica quello strano personaggio... il Falco, ecco. Sono davvero felice di conoscerti». La sua faccia diventa ancora più pallida quando annunci che desideri dare un'occhiata al suo carico. «Ma per quale motivo?» balbetta. «Ci sono solo un paio di maiali, un paio di galline e...» Apri la porta e vieni accolto da un colpo che ti spedisce tre metri lontano. Cadi sulla strada, privo di vita. «Ah, sì» ridacchia l'uomo, «ora mi ricordo, c'è anche un cannone laser. Quel furbacchione di Tarantola era sicuro che tutto avrebbe funzionato a meraviglia. E aveva proprio ragione». Sei caduto nella trappola studiata apposta per te. Il furgone era solo un'esca. Il tuo errore ti è costato la vita...

415

Rapido come l'aria ti precipiti in avanti, e fai appena in tempo ad afferrare la ragazza che senza il tuo intervento sarebbe già precipitata di sotto, in braccio alla morte. I suoi genitori sono ancora sconvolti per quello che sarebbe potuto accadere. Quando il giro finisce ti coprono di ringraziamenti per aver salvato la vita della loro figliola, e tu decidi di averne avuto abbastanza di Wysneyland.
Vai al **103**.

416

Il vecchio professore esamina con attenzione tutti i tesori che, a uno a uno, appaiono sullo schermo collegato con gli impianti di sicurezza delle varie stanze. Sembra che tutto sia in ordine, tuttavia si sofferma a esaminare un'immagine più accuratamente. Si tratta di una testa del dio Amon-Ra, ornata di monili d'oro e tempestata di pietre preziose. Non è sicuro se la statua portasse anche un paio di orecchini. Vuoi andare a controllare con lui (vai al **385**) o preferisci recarti nella sala principale per esaminare il sarcofago della principessa Ankalis (vai al **240**)?

417

Nella barca non c'è nulla di particolarmente sospetto. È chiaro che sarebbe un luogo d'incontro inadatto per una riunione ad alto livello, visto che non c'è posto per nessuno se non per l'equipaggio. Vai al **368**.

418

Nella Cintura degli Accessori c'è un Neutralizzatore di Suoni. Lo punti sulla folla rumorosa e lo azioni. L'effetto è immediato: neutralizzando tutte le onde sonore che si trovavano nel raggio d'azione del tuo apparecchio, nessuno può più udire ciò che dicono gli altri! Sconcertata dall'improvvisa sordità la gente si volta verso di te. Spegni l'apparecchio. «Il Falco... il Falco d'Argento» mormorano tutti, e allora tu, con voce tonante, ordini di smetterla immediatamente con la loro stupida lite e di tornare a casa. Hanno eseguito i tuoi ordini, quindi puoi riprendere le tue sembianze abituali e scegliere la prossima mossa. Vuoi rimetterti in cammino verso il lavoro (vai al **341**) o preferisci andare a Audubon Park (vai al **165**)?

419

Concentri lo *Psico-Potere* sulla potentissima mente di Knox. Porta a termine il combattimento come di consueto, ma tieni presente che questa volta si tratta di una sfida mentale tra Knox e te. In questo combattimento la tua Abilità è quella dell'attuale punteggio di Abilità, mentre la tua Resistenza «mentale» è di 6 punti (in questo caso non perdi «reali» punti di Resistenza).

Sidney Knox	Abilità 7	Resistenza 6

Ogni volta che perdi un assalto la tua Abilità fisica diminuisce. Perdi per sempre 1 punto di Abilità ogni volta che il tuo avversario porta a termine un assalto vittorioso. Se lo sconfiggi vai al **358**. Se decidi di interrompere la sfida mentale devi affrontarlo fisicamente andando al **33**.

420

Il Direttore, Roger Stevens, è desideroso di fare tutto ciò che può per aiutarti. Ti spiega che questa mattina presto è stato svegliato da una chiamata della polizia. Gli Alchimisti, geni della chimica avanzata, hanno neutralizzato l'allarme con qualche gas acido. Un altro composto sconosciuto è stato usato per dissolvere la serratura di sicurezza della porta principale. La ragione per cui la guardia di sicurezza non ha notato l'intrusione rimane ancora un

mistero, e resterà tale finché la guardia non potrà uscire dalla cassaforte. Quando gli domandi i nomi dei proprietari delle cassette di sicurezza, vedi che si fa evasivo: alcune delle cassette appartengono a cittadini in vista e le loro identità non debbono venir svelate. Cerchi di sapere qualcosa di più a proposito dei proprietari delle cassette (vai all'**83**), interroghi l'investigatore capo (vai al **323**) o la guardia di sicurezza (vai al **259**)?

421

Utilizzando l'Analizzatore Molecolare constati che l'ipotesi del capo della polizia non era poi tanto azzardata. La creatura sembra essere fatta di una specie di roccia; l'equivalente terrestre più vicino a tale roccia è il minerale che compone le meteore. Ma come cercherai di sconfiggerla? Se hai una fiala di acido fenico vai al **340**; se vuoi provare a combatterla a mani nude vai al **262**; se temi che questa creatura sia troppo forte per te vai al **319**.

422

Ti concentri sulla mente della creatura, ma non riesci a penetrarla. Forse non ha neppure una mente, e il suo comportamento è motivato semplicemente dall'istinto. Provi allora con una tattica diversa: ti metti a correre attorno alla tomba sorvegliando attentamente il mostro che ti insegue, e quando è abbastanza vicino ordini alla tomba di aprirsi sotto i suoi piedi. Immediatamente appare una crepa, e quando lo spettro ci passa sopra il terreno si squarcia e lui precipita sotto terra. Ma è inutile farsi illusioni. Il salto non l'ha sicuramente fermato. Ora devi andare al **373** per combattere, anche se puoi ridurre di 4 punti la sua Resistenza a causa della caduta.

423

Studi attentamente il pacchetto di sigarette, un comune pacchetto di una comunissima marca, e quanto contiene. Le parole che puoi leggere sul pezzo di carta sono del tutto scollegate e senza senso. Ma sono davvero senza significato o si tratta di un messaggio in codice? Se si tratta di questo e il tuo potere è l'*ATA* vai a casa per sottoporlo all'esame del tuo computer (vai al **329**). In ogni caso l'operazione ti costerà parecchio tempo e tu dovresti già trovarti al lavoro. Se preferisci conservarlo per esaminarlo più tardi vai all'**86**.

424

Trascorri una buona mezz'ora tra i vari scaffali del supermercato, scegliendo i cibi per i prossimi giorni, poi passi alla cassa e lasci il negozio. Vai al **226**.

425

La folla si sta accalcando per entrare alla mostra, ed un enorme striscione reca la scritta: «ELETTRODOMESTICI DEL FUTURO: AMMIRATE OGGI CIÒ CHE USERETE DOMANI». Mentre ti aggiri tra i vari padiglioni puoi udire diverse persone che esprimono grande entusiasmo a proposito dei marchingegni esposti. La Stazione di Servizio del Vestiario, per esempio, è una macchina che lava, asciuga e stira i vestiti sporchi trasformandoli direttamente in capi da indossare. L'Auto-Cocktail prepara da sé i più svariati tipi di aperitivi. L'Avversario Perfetto è un computer specializzato in giochi, che può imparare in brevissimo tempo qualsiasi regola per poi giocare a otto livelli di bravura. Ci sono inoltre numerosi robot. Una Cameriera-Tutto-Fare memorizza il giusto posto di ogni oggetto in una stanza e rimette tutto in ordine. In un grande padiglione un uomo con degli occhialetti tondi e una voce molto forte sta facendo una dimostrazione del suo Infaticabile Valletto, un Androide che fa i lavori domestici. Lo osservi attentamente: il viso di quest'uomo non ti è nuovo, ma non riesci a farti venire in mente di chi si tratta. L'Androide gli passa una sigaretta, e quando si piega per accenderla i suoi capelli si muovono in avanti. Ma certo! Una parrucca! Immaginandolo a capo scoperto la sua identità è ovvia: sebbene non sia facile riconoscerlo senza vedere i circuiti delle sue braccia elettrocomandate e i suoi particolarissimi e pericolosissimi occhialini, è chiaro che si tratta di Vlad Utosh, il capo di M.O.R.T.E.! Sgattaioli via in fretta per trasformarti nel Falco d'Argento e torni sul posto per catturare il malvivente, ma lui è troppo svelto: ti vede arrivare, preme un pulsante nella schiena dell'Androide e sfreccia via tra la folla. Un sibilo esce ora dall'Androide, che si volta verso un uomo lì vicino e gli sferra in viso un potentissimo pugno. L'Androide diventa furioso, e delle grida di terrore si levano tra gli astanti

mentre il mostro si precipita verso di loro agitando le braccia. Intendi inseguire Utosh (vai al **387**) o pensi che il primo dovere sia quello di salvare i visitatori dall'Androide impazzito (vai al **62**)?

426

Da vero supereroe afferri tra le mani la bottiglia e cerchi di contenere l'esplosione. Ma la bottiglia è bollente! Gridi di dolore e la grave ustione alle mani ti fa perdere 2 punti di Abilità. Ora devi decidere se buttare la bottiglia fuori da una finestra aperta (vai al **269**, ma non perdi altri punti di Abilità) o se precipitarti fuori in cerca di un estintore (vai all'**89**).

427

Ti infili nell'ufficio del colonnello e trovi il Macro Cervello intento a frugare nello schedario. Dopo l'ultimo incontro con questa creatura ti sei fatto un'idea sull'arma migliore da utilizzare contro di lui: un'Emittente di Onde Alfa, che tieni nella Cintura degli Accessori. La prendi e la accendi. Se la tua teoria è corretta, la percezione di onde alfa da parte di un cervello così sviluppato creerà una forte angoscia mentale, forse addirittura una crisi epilettica in quanto il suo cervello è sensibilissimo. Il Macro Cervello si tappa le orecchie e si volta verso di te, gridando di dolore: «Aaarghh! Sei tu, Falco! Se questo è uno dei tuoi dannati apparecchi, spegnilo!» Sorridi di soddisfazione di fronte al suo evidente disagio, e gli dici che spegnerai l'Emittente se ti dirà tutto ciò che sa a proposito dell'imminente raduno di M.O.R.T.E. Le onde emesse dal tuo apparecchio sono insopportabili per lui, che è costretto ad acconsentire: «Va bene. Va bene. Il raduno deve aver luogo in una lavanderia cinese domani. Questo è tutto ciò che so. Ma ora spegni quel maledetto coso». Spegni il prezioso apparecchio, poi leghi il Macro Cervello con le mani dietro la schiena e lo fai marciare di fronte ai suoi uomini, che vedendolo in quelle condizioni si arrendono immediatamente. Le truppe di M.O.R.T.E. si sono sottomesse all'esercito! Guadagni 6 punti Eroe per aver catturato il Macro Cervello, e ora puoi tornare in città.
Vai al **311**.

428

Ora riprendi la tua passeggiata in città. Vuoi andare in un negozio di dischi per dare un'occhiata ai nuovi album (vai al **189**) oppure vai a vedere la vetrina di una famosa gioielleria (vai al **300**)?

429

Cosa potresti portargli? Una scatola di cioccolatini? Una bottiglia di whisky? Una cravatta? Decidi di cercare qualcosa di diverso. Vuoi scendere per andare a vedere i libri (vai al **42**) o sali per dare un'occhiata ai giochi (vai al **355**)?

430

Dopo un po' di tempo comincia a succedere qualcosa: è chiaro che uno degli aviogetti è pronto, e non ci vorrà molto prima che decolli. Sei persone che indossano dei lunghi impermeabili col bavero rialzato appaiono improvvisamente sulla pista, e salgono a bordo. Non è possibile

vederli in volto, ma uno degli uomini ha una figura decisamente più imponente e, con tutto l'impermeabile, ha un aspetto piuttosto innaturale. Mentre sale sull'aviogetto produce un rumore metallico che conferma i tuoi sospetti: ha i piedi d'acciaio! Non può essere che il Cyborg Titanium! Trovi in fretta un posto in cui nasconderti e ti trasformi nel Falco d'Argento, ma proprio nello stesso istante il jet esce dall'aviorimessa e prende velocità sulla pista di decollo! Qual è il tuo potere?

Forza Multipla? Vai all' **87**.
Dardo Energetico? Vai al **330**.
Un altro? Vai al **249**.

431

Guadagni 2 punti Eroe per aver sconfitto Mustafa Karim, alias la Mummia. Il direttore, è superfluo notarlo, non riesce a credere a ciò che gli dici: la Mummia lavorava con lui da ben undici anni! Ora vai al **276**.

432

Mentre la giovane si rialza e ti ringrazia, il Serpente geme e implora pietà. Ti propone di ridargli la libertà in cambio di alcune preziose informazioni: ti dirà tutto ciò che sa, ma solo a patto che tu lo lasci andare. È chiaro che non puoi scendere a patti con lui, vista la tua onestà e il giuramento di servire la giustizia, quindi cerchi di convincerlo ugualmente a parlare spiegandogli che se collabora con te il giudice ne terrà conto. Sebbene riluttante è costretto a cedere, e ti dà due informazioni. Innanzi tutto ti dice che il Distruttore in realtà si chiama Illya Karpov ed è un noto agente di M.O.R.T.E.; poi ti racconta che ha sentito parlare di un tentativo di omicidio contro il Presidente che deve venire in visita a Titan City. Il killer sarà nascosto sul tetto del Regent Hotel. Se nel corso di quest'avventura ti capita

di assistere all'arrivo del Presidente, aggiungi 100 al paragrafo in cui ti trovi per arrestare l'assassino. Guadagni 2 punti di Fortuna per queste informazioni. Consegni il Serpente alla polizia e guadagni 2 punti Eroe per aver salvato Lola Manche. Vai al **79**.

433

Il direttore ti prega di non consegnarlo alla polizia: se c'è una cosa che non desidera a questo mondo è tornare in cella. In preda alla disperazione ti dà un indizio che forse potrebbe esserti utile. Ti racconta che la Regina del Ghiaccio, che si nasconde sotto il nome di Silvia Gelo, ha comprato il mattatoio di Titan City. Se ti capiterà di imbatterti in qualcuna delle losche attività della Regina del Ghiaccio sottrai 20 dal paragrafo in cui ti troverai in quel momento e recati al paragrafo risultante. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. Il direttore del circo è convinto che adesso che ti ha dato queste informazioni verrà lasciato libero, ma tu non hai nessuna intenzione di scendere a patti con lui e lo consegni alla polizia guadagnando 3 punti Eroe. Ora vai al **148**.

434

Riesci a intrufolarti tra la folla, e vedi il corpo di un uomo che giace a terra in un lago di sangue con la testa piegata lateralmente in modo del tutto innaturale. A giudicare dai suoi vestiti doveva trattarsi di un uomo benestante, e una valigetta scura con le rifiniture in oro che si trova ancora al suo fianco sembra confermarlo. Ma ora non puoi più soffermarti a guardare, perché il cordone formato dai poliziotti ti costringe ad allontanarti dalla scena come tutti gli altri. Vai al **181**.

435

«Lafayette! Finalmente! Venga qui, *immediatamente*» tuona la voce di Jonah Whyte ancor prima che tu abbia messo piede in ufficio. Ti rechi da lui con aria umile e borbotti qualche parola di scusa per il ritardo. «Ne ho abbastanza» riprende, «cosa pensa che facciamo qui, la carità? Pensa che dovrei esserle grato per averci onorato della sua presenza? Molto gentile da parte sua, essersi preso la briga di venire. Le dirò di più: oggi mi sento particolarmente buono, quindi le lascio la giornata libera. Non retribuita, s'intende! E se domani non sarà il primo ad arrivare potrà cominciare a cercarsi un altro lavoro!» Esci dal suo ufficio a testa bassa. Come potresti spiegargli i motivi della tua assenza? Ed ora sei stato sospeso per un giorno... Cosa vuoi fare? Vai a Wysneyland, il parco dei divertimenti (vai al **15**) o ti dirigi in città per fare alcune compere (vai al **202**)?

436

Fai un balzo laterale per evitare di venire investito dall'enorme massa congelata, ma con un gesto velocissimo la Regina del Ghiaccio ti balza addosso. Devi combattere.

Regina del Ghiaccio	Abilità 7	Resistenza 8

Il tocco della regina è molto pericoloso. Ogni volta che porta a segno un colpo, infatti, congela una parte del tuo corpo. Perdi 1 punto di Abilità per ogni assalto a suo favore. Non potrai recuperare i punti di Abilità persi in questo combattimento fino alla prossima volta in cui, continuando l'avventura, guadagni punti di Resistenza. Se sconfiggi la Regina del Ghiaccio vai al **241**.

437

Ti getti sul terzo Alchimista, e nella lotta rotolate a terra. Riesci a strappargli di mano una delle fiale, ma lui tiene ancora stretta una provetta contenente del gas nervino. Durante questo combattimento devi fare particolare attenzione, perché se lui riesce a rompere la provetta o a vuotarla, i cittadini innocenti, per non parlare di te, dovranno sopportarne le conseguenze. Per questo motivo durante il combattimento lotti con 2 punti di Forza d'Attacco in meno.

Alchimista	Abilità 8	Resistenza 6

Se l'Alchimista dovesse infliggerti una ferita, tenta la Fortuna: se sei fortunato procedi come di consueto; se sei sfortunato vai immediatamente al **28**. Se sconfiggi questo Alchimista vai al **354** per occuparti degli altri due.

438

Tornato a casa trascorri il resto della serata a guardare la televisione, e guadagni 6 punti di Resistenza per il riposo dopo una giornata così faticosa. L'indomani mattina esci presto per andare al lavoro, e prendi l'autobus. Passando davanti a Radd Square ti accorgi che nel centro della piazza c'è una folla in agitazione. Sta succedendo qualcosa! Nello stesso istante l'Orologio Anticrimine comincia a segnalare. Lo porti all'orecchio e ascolti il messaggio: «Caseificio Cowfield. Emergenza». Scendi in fretta dall'autobus, ma dove vai? Cerchi di capire il motivo di tanta agitazione a Radd Square (vai al **201**) o segui le indicazioni dell'Orologio Anticrimine e ti rechi al Caseificio Cowfield, a due isolati da qui (vai al **369**)?

439

La Camera Rotante non è altro che un enorme barile che gira su se stesso senza interruzione. La gente all'interno fa tutto il possibile per cercare di correre alla velocità di rotazione della piattaforma, per mantenersi in piedi: correre troppo in fretta o troppo lentamente comporterebbe

irrimediabilmente la caduta. Tre persone stanno cercando disperatamente di mantenersi in equilibrio quando sali a tua volta. Rimanendo abilmente in piedi esamini minuziosamente il pavimento della piattaforma, e trovi una chiave sottile appiccicata a una gomma da masticare. Decidi di prenderla per esaminarla. Vai al **37**.

440

La polizia è sbalordita: da solo sei riuscito a debellare la più pericolosa organizzazione criminale del mondo. Ora i diabolici progetti di questi malviventi non sono più un mistero per nessuno: Utosh aveva fatto costruire un centro di trasmissione computerizzato estremamente sofisticato, che era in grado di intercettare tutti i segnali provenienti dalle emittenti del comando militare e diretti verso il satellite *Guerre Stellari* che gravita in un'orbita terrestre. Inoltre aveva il completo controllo delle armi montate a bordo del satellite e avrebbe potuto distruggere un'intera città con la semplice pressione di un pulsante. Il suo obiettivo era quello di dominare l'intero pianeta, ma tu sei riuscito a sventare il suo piano. Ora i servizi di sicurezza stanno già sostituendo tutti i codici segreti, mentre il Cyborg Titanium ti maledice dal buio della sua cella, dove passerà il resto dei suoi giorni. Guadagni 10 punti Eroe per il trionfo, ma forse la soddisfazione più grande è che potrai raccontare di aver salvato il mondo dal pericolo di M.O.R.T.E. senza l'aiuto di nessuno!